STEVEN SPIELBERG DIGITAL YIDDISH LIBRARY
NO. 02122

SHPIL UN FARVAYLUNG

Motl Gilinski

NATIONAL YIDDISH BOOK CENTER
AMHERST, MASSACHUSETTS

NATIONAL YIDDISH BOOK CENTER
AMHERST, MASSACHUSETTS
413 256-4900 | YIDDISH@BIKHER.ORG
WWW.YIDDISHBOOKCENTER.ORG

•

MAJOR FUNDING FOR THE
STEVEN SPIELBERG DIGITAL YIDDISH LIBRARY
WAS PROVIDED BY:

Lloyd E. Cotsen Trust
Arie & Ida Crown Memorial
The Seymour Grubman Family
David and Barbara B. Hirschhorn Foundation
Max Palevsky
Robert Price
Righteous Persons Foundation
Leif D. Rosenblatt
Sarah and Ben Torchinsky
Harry and Jeanette Weinberg Foundation

AND MEMBERS AND FRIENDS OF THE
National Yiddish Book Center

•

The *goldene pave*, or golden peacock, is a traditional symbol of Yiddish creativity. The inspiration for our colophon comes from a design by the noted artist Yechiel Hadani of Jerusalem, Israel.

The National Yiddish Book Center respects the copyright and intellectual property rights in our books. To the best of our knowledge, this title is either in the public domain or it is an orphan work for which no current copyright holder can be identified. If you hold an active copyright to this work – or if you know who does – please contact us by phone at 413-256-4900 x153, or by email at digitallibrary@bikher.org

מ. גילינסקי, י. גרונדמאן, ק. וואפנער

שפּיל און פאַרווײַלונג

פאַרלאַג סקיפּ־ביבליאָטעק ● נום. 6

וואַרשע. 1938

SZPIŁ un FARWAJŁUNG

-- Biblioteka Skifu Nr. 6 --

Odbito „Renoma“, Warszawa.

פאָרוואָרט

אונזער בוך „שפּיל און פאַרווײַלונג" דערשײַנט אין אַן אומרואיקער צײַט. שוידערלעכע געפאַרן לויערן אויפן אַרבעטער־קינד, אויפן פאָלקס־קינד. אָבער מיר געדענקען: די געפאַרן זענען פאַריבערגייענדיקע, אין דער צייט, ווען אייביק איז דער דראַנג פון קינד צו פרייד, אייביק — זיין שטרעבונג צו ברענגען צום אויסדרוק זיין אינדיווידואַליטעט אויף זיין איינגאַרטיקן קינדערישן אופן.

דאָס נאַטירלעכע נישט געצוימטע און נישט געהאַמעוועטע לעבן פון קינד — דאָס איז דאָס לעבן אין שפּיל. דאָ לעבט איבער דאָס קינד זיין ערשטע גרויסע גייסטיקע פרייד — די פרייד פון באַהויפּטן זיין אייגענעם א י ך, דאָ אַנטפּלעקט זיך דאָס ערשטע פעלד פאַר דער שפּרודלדיקער פאַנטאַזיע, דאָ שלייפן זיך אָדער קריגן זייער אַנטוויקלונג אור־אינסטינקטן, דאָ וועקט זיך דער סאָציאַלער געפיל אָדער עס אַנטפּלעקן זיך די אַסאָציאַלע אייגנשאַפטן פון באַזונדערע יעכידים.

אין דער מאָדערנער דערציונג איז דעריבער שפּיל און פאַרווײַלונג נישט קיין אָפּרו פון דער אַרבעט, נאָר איינער פון די וויכטיקסטע גרונט־עלעמענטן. דאָס קינד לעבט אין שפּיל און אַנטפּלעקט זיך אין שפּיל. דאָ האָט עס די ערשטע געלעגנהייט צו זיין יושרדיק אָדער אומיושרדיק, עגאָאיסטיש אָדער כאַוועריש, מער אָדער ווייניקער שעפעריש. דאָ געפינט עס די ערשטע סאָציאַלע און שאַפונגס־סטימולן, שטויסט זיך אָן אויף די ערשטע פאָדערונגען פון אָרגאַניזאַציע און דיסציפּלין, דאָ באַגעגנט זיך עס מיט דער ערשטער נויטווענדיקייט פון שטרענגער דיסציפּלין.

ווער עס וויל דעם דיכטער קענען, מוז אין דעם דיכטערס לאַנד גיין". דער דאָזיקער געדאַנק לאָזט זיך איבער־

באַזירן: „ווער עס וויל דאָס קינד קענען, מוז אין דעם קינדס לאַנד גיין" — און די מעלוכע פון קינד — דאָס איז די וועלט פון שפּיל. און יעדער מאָדערנער דערציער ווייס שוין, אַז ביכדיי צו דערציען און ווירקן, מוז ער גיין אינעם קינדס לאַנד און אַז דאָס באַדייט לעבן צוזאַמען מיטן קינד און, קוידעם קאָל, שפּילן זיך צוזאַמען מיטן קינד.

דער קינדער־קאָלעקטיוו איז אין שפּיל גאַנץ שעפעריש. די היים און די גאַס גיבן געוויינלעך שטאָף פאַר שפּילן, אָבער יעדער קינדער־קאָלעקטיוו וואַריאירט די דאָזיקע שפּילן אויף זיין אָריגינעלן אויפן. און אָט די שעפערישקייט האָט מערסטנטייל אַ שייכעס בלויז צו וואַריאַנטן. דאָס קינד לעבט מיט די אינטערעסן פון אַרום און די טעמאַטיק פון די פרייע שפּילן — דאָס איז געוויינלעך די גליענדיקסטע טעמע פון דער צייט. דעריבער זענען אַזוי פאַרענדערלעך די טעמעס פון שפּילן. היינט קענען זיין אין דער מאָדע זעלנער, מאָרגן — פּייערלעשער, אין אַ כוידעש אַרום — באַנדיטן, דעמאָנסטראַציעס, פאַשיסטן, טראַמווייז, באַן א. אַז. וו.

אָבער גראָד אין באַצוג צו דער טעמאַטיק פון דער שפּיל האָט דער דערציער איינע פון די דאַנקבאַרסטע אויפגאַבן. דער דערציער זאָרגט נישט בלויז וועגן דעם, אַז דורך דער שפּיל זאָלן געפלעגט ווערן די סאָציאַלע געפילן און דערדריקט ווערן די אַסאָציאַלע נייגונגען און ווילדע אינסטינקטן, — נישט בלויז וועגן דעם, אַז די שפּיל זאָל זיין אַ סטימול צו זעלבסט־דיסציפּלין, — דער דערציער קען באַרייכערן דאָס לעבן פון קינד און פון גאַנצן קינדערשן קאָלעקטיוו דורך נייע טעמעס פון שפּיל, ער האָט מעגלעכקייטן אַריינצוברענגען אַ שעפע פון רייכקייט און קולטור אין לעבן פון קינד; און דער דערציער עפנט נאָכע פאַרן קינד נייע האָריזאָנטן, ווען ער צינדט אָן, למשל, די קינדערשע פאַנטאַזיע מיט דער גרויסקייט פון אַ בייניש מיכאַלעוויטש און פון אַנדערע העלדן פונם אַרבעטער־קלאַס און פון דער גאַנצער מענטשהייט; און ווען די קליינע כעוורע ווערט, אַ דאַנק דעם דערציער אָדער העלפער, פאַרכאַפּט מיט די רייכע פּאַסירונגען פון מיכאַלעוויטשעס לעבן, אָדער מיט דער העלדישקייט פון קאָלומבוס, נאַנסען, אַמונדסען, טשעליוסקינאָוצעס און אַנדערע, שאַפט זיך שוין דורך דעם בעמיילע שטאָף פאַר אויסלעבן זיך אויף אַ העכערער מאַדרייגע פון קולטור, — פאַר נייע שפּילן. און, פאַרקערט,

ווען דער דערציִער פירט אַריין אין לעבן פון קינדערשן קאָלעקטיוו שפּילן אין פאָלקספּעדיציעס, אַנטלויפן פון סיביר, עפּיזאָדן פון העלדישן קאַמף א. אַנד. — עפנט ער בעמיילע פאַרן קאָלעקטיוו פרישע האָריזאָנטן און פירט אַריין אַ העכערע קולטור אין דער קינדערשער סוויווע. די זאָרג וועגן דער טעמאַטיק פון שפּילן איז דעריבער אַן ערשטראַנגיקע דערציִונגס־אויפגאַבע. און דאָס בוך, וואָס ליגט פאַר אונדז איז אַ רעזולטאַט פון דער דאָזיקער זאָרג.

דאָס בוך „שפּיל און פאַרווײַלונג" איז אַ פּראָדוקט פון פיליאָריקער דערפאַרונג פון 3 כאַווײרים, וועלכע אַרבעטן אויף פאַרשידענע געביטן פון דערציִונג: אין שול, אין מעדעם־סאַנאַטאָריע און אין סאָציאַליסטישן „דערציִונגס־קרייז, — אין „סקיפּ". דער הויפּט־ציל פון בוך איז באַרײַכערן די טעמאַטיק פון די שפּילן דורך פאַרעפנטלעכן 234 פאַרשידענע שפּילן, רואיקע און באַוועגלעכע, צוגעפּאַסט פאַר פאַרשידענעם עלטער. דאָס דאָזיקע בוך קען זיכער זײַן נוצלעך נישט בלויז פאַר יעדן איינציקן דערציִער און פאַר יעדן קינדערשן קאָלעקטיוו; פון דעם פריער געזאָגטן דרינגט, אַז דאָס בוך קען זײַן נוצלעך אויף ביכלאַל רייכער, קולטורעלער און פּיפאַרביקער מאַכן דאָס גרויע לעבן פון ייִדישן אַרבעטער־ און פאָלקס־קינד.

דאָס בוך, ווי געזאָגט, איז אַ פרוכט פון דערפאַרונג. דאָס איז אַ זאַמלונג פון שפּילן, וועלכע זענען אויסגעפּרובירט געוואָרן אין דער סאָציאַליסטישער דערציִונגס־אַרבעט, אין אונדזער וועלטלעכער שול און אין דער מעדעם־סאַנאַטאָריע. די דערציִונגס־אַרבעט אין די אַלע דריי דערמאָנטע געביטן האָט פיל נאָענטעס. די אַלע דריי געביטן פאַרבינדט די געמיינזאַמע שטרעבונג צו דערציִען אַ נייעם, פרייען און טעטיקן מענטש, זיי פאַרבינדט דער גייסט פון קאַמף און כאַווערישקייט; זיי פאַרבינדט די געמיינזאַמע שטרעבונג צו געבן דעם קינד פון גראָען קעלער און ענגן בוידים־שטיבל דאָס מאַקסימום פרייד, וואָס זיי קומט און פון וועלכער זיי זענען אַזוי אָפט באַרויבט צוליבן כוישעכדיקן לעבן, וואָס הערשט אַרום. דער דאָזיקער גייסט האָט זיך אָפּגעשפּיגלט אויך אויפן כאַראַקטער פון דער זאַמלונג. די מעכאַברים האָבן צונויפגעזאַמלט פיל קאָלעקטיווע שפּילן, וווּ מען געפינט דאָס ברייטסטע פעלד פאַר די געפילן פון כאַווערשאַפט. די מעכאַברים האָבן אַרײַנגעפירט קונצן, פאַרווײַלונג־שפּילן, וואָס האָבן געבוירן נישט איין מאָל אין

קריוז אָדער קלוב, ווו זיי זענען אַדורכגעפֿירט געוואָרן, קוואַלן הילכיקן קינדערישן געלעכטער.

עס בלייבט צו ווינטשן, אַז די זאַמלונג זאָל אויספֿירן דעם געשטעלטן ציל: באַרייכערן דאָס לעבן פֿון קינדערישן קאָלעק־טיוו, אַרויסברענגען אויפֿן אויבערפֿלאַך וואָס מער קוואַלן פֿון זוניקער פֿרייד און קלינגענדיקן געלעכטער.

ל. האָדעס.

רואיקע שפּילן

דער זאָאָלאָגישער גאָרטן אויפֿן טאָוול

יעדער שפּילער באַקומט אַ זייטל פּאַפּיר, אויף וועלכן עס איז אָנגעשריבן אַ נאָמען פֿון אַ באַלעבאַי און אַ לויף־נומער. די שפּילער דאַרפֿן לויטן סדר צוגיין צום טאָוול און אָנצייכענען דעם באַלעבאַי, וואָס איז אָנגעשריבן אויף זיין זייטל פּאַפּיר און אָנשרייבן ביים זייט זיין נומער. דערביי דאַרפֿן די איבעריקע שפּילער טרעפֿן לויט דער צייכענונג, וואָס פֿאַר אַ באַלעבאַי דאָס איז. דעם ענטפֿער מיטן נומער פֿון דער צייכענונג דאַרפֿן זיי אָנשרייבן אויף דער צווייטער זייט פֿון זייער פּאַפּיר.

עס געווינט דער, וועמענס צייכענונג עס איז פֿאַרשטאַנען געוואָרן דורך דער גרעסטער צאָל אָנטיילנעמער. מיט די פֿאַרשריבענע נומערן איז לייכט דורכצופֿירן די קאָנטראָל.

פֿאַנאַנדערבויען אַ וואָרט

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 20; שפּילצייג: אַ בלייפֿעדער און פּאַפּיר; ציל פֿון שפּיל: אויפֿמערקזאַמקייט.

די שפּיל קען מען שפּילן שריפֿטלעך און מינדלעך.

עס האַנדלט זיך אין דעם, וואָס יעדער מיטשפּילער, אָדער

יעדע גרופּע שפּילער האָט רעכט צוצוגעבן איין קלאַנג, ביז עס ווערט נישט צונויפגעשטעלט אַ גאַנץ וואָרט. דערביי דאַרף מען געדענקען דעם כּלל, אַז ווער עס ענדיקט דאָס וואָרט דער איז פאַרשפּילט. די קלאַנגען קען מען צוגעבן סיי פון פאָרנט, סיי פון סאָף.

לאָמיר זאָגן, אַז עס שפּילן 3 מאַן. דער ערשטער הויבט־אָן מיטן קלאַנג „ש", האָבנדיק אין זינען דאָס וואָרט „שלאָ־סער".

1־טער	2־טער	3־טער
ש (שלאָסער)	שאַ (שאַנדע)	שאַר (שאַרלאַטאַן)
שאַרל	שאַרלאָ	שאַרלאַט
שאַרלאַטאַ	שאַרלאַטאַן	

דער צווייטער האָט פאַרשפּילט.

אָדער אַ צווייטן ביישפּיל. עס שפּילן 2 מאַן, בערל און שמערל:

בערל	שמערל
ט (טרימייט)	טו (טונעל)
ייטו (צייטונג)	צייטו
צייטונ	צייטונג

שמערל האָט פאַרשפּילט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אַ וואָרט פון ווייניקער, ווי 5 קלאַנגען ווערט נישט גענומען אין אַכט;
2. פאַרייניקטע קלאַנגען — וו, טש, זש — ווערן נישט פאַנאַנדערגעטיילט;
3. דער, וואָס פאַרענדיקט דאָס וואָרט, דער פאַרלירט איין פונקט;
4. אויב עמיצער פון די שפּילער בלייבט שטיין און ווייסט נישט ווי אַזוי מען קען פאַנאַנדערבויען פון געגעבענעם טייל אַ וואָרט — דאַרף ער מעלדן: איך גיב זיך אונטער און ער פאַרלירט דעם פונקט;

5. אויב עמיצער האָט סטאַם צוגעגעבן אַ קלאַנג, נישט האָבנ־דיק אין זינען קיין שום וואָרט — פאַרלירט ער 3 פונקטן, אַפילו דאַן, ווען דער קעגנער האָט געמאָלדן: איך גיב זיך אונטער;
6. דער, וואָס פאַרלירט 10 פונקטן, ווערט פאַרעכנט פאַר אַ פאַרשפּילטן און די שפּיל הויבט זיך אָן פון דאָס ניי.

די מאַטבייע אין האַנט

צאָל אָנטיילנעמער: 2—6; שפּילצייג: אַ מאַטבייע; ציל פון שפּיל: איבן גע־שיקטקייט און אויפמערקזאַמקייט.

פון ביידע זייטן טיש זיצן צוויי גרופּן. די הענט האַלטן זיי אונטערן טיש. אין איין ריי גיט מען זיך איבער אונטערן טיש אַ מאַטבייע. יעדע ריי האָט אַן אָנפירער. ווען דער אָנפירער פון דער ריי, וווּ מען גיט זיך איבער די מאַטבייע, רופט אויס: „איינס, צוויי, דריי!“, דאַרפן אַלע שפּילער פון זיין ריי אַרויפלייגן די הענט אויפן טיש מיט די דלאָניעס אַראָפּ. דער אָנפירער פון דער צווייטער ריי דאַרף טרעפן ווער עס האָט די מאַטבייע. אויב ער טרעפט באַקומט די מאַט־בייע זיין ריי און די פאַרשפּילטע דאַרפן טרעפן.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די מיטשפּילער קענען געבן אייצעס זייער אָנפירער וועגן דעם, ביי וועמען די מאַטבייע געפינט זיך. עס דעצידירט אָבער בלויז דער אָנפירער;
2. מען דאַרף זיך באַמיען צו באַשאַפן דעם איינדרוק, אַז די מאַטבייע איז פונקט אין דער פאַרקערטער ריכטונג פון טיש, ווו זי איז אין דער עמעסן.

ענציקלאָפּעדיע

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 20.

אַלע אָנטיילנעמער דאַרפֿן האָבן ביי זיך אַ בלייפֿעדער און אַ בויגעלע פּאַפּיר, וועלכן מען דאַרף צעטיילן אויף רובריקן לויט פֿאָלגנדן אויפֿן:

מוזיק	1) מאָניושקאָ 2) מענדעלסאָן 3) מאָצאַרט	וויעניאַווסקי וואַגנער	
וויסנשאַפֿט	1) 2) 3)		
יידישע ליטעראַטור	1) מענדעלע 2) מעדעם 3)	ווייסנבערג	
פּוילישע ליטעראַטור	1) מיצקעוויטש 2) 3)	וויספּיאַנסקי	
וועלט-ליטעראַטור	1) 2) 3)	ווערן	
מעלוכע - לייט	1) 2) 3)	וואָיטשעכאָווסקי	
אַרבעטער-טוער	1) מעדעם 2) מיכאַלעוויטש 3)	וואַנדערוועלדע	
אַרטיסטן	1) מאַרעווסקי 2) 3)		

אין דער ערשטער רובריק שרייבט מען אן די געביטן, פון וועלכע ס'דארף אויסזוכן מאקסימום צו 3 באריםטע נעמען, וואס הויבן זיך אן מיט דעם זעלבן אות.

דעם אות באשטימט דער אנפירער נאכדעם, ווי אלע האבן שוין צוגעגרייט די רובריקן.

דאן גיט דער אנפירער א קוק אויפן זייגערל — גיט דעם אויפן 10 מינוט צייט און זאגט ארויס הויך דעם אות. למשל „מעם", אדער „טעס". ווען עס ענדיקט זיך די 10 מינוט — ציילן אלע איבער וויפל נעמען יעדער האט אנגעשריבן און גיבן איבער דעם אנפירער די צאל. דאן מעלדעט דער אנפירער אן אנדער אות, למשל „וואוו" און עס כאזערט זיך איבער דאס זעלבע.

באמערקונג:

מען קען אויך די שפיל דורכפירן אויף פאלגנדיקן אופן:

יעדער פון די אנטיילנעמער דארף פארשרייבן ביי זיך אויף א זייטל פאפיר 20 פארשידענע ווערטער, וואס ווערן דיקטירט דורך דעם אנפירער. צב"ש: בלום, היסטארישע פערזענלעכקייט, טייך, שטאט, פויגל א. אז. וו.; דאן רופט אן דער אנפירער אן אות און אין משך פון 3—5 מינוט דארף יעדער שפילער אנשרייבן א נאמען פון יעדער פון די 20 זאכן, וואס זאל זיך אנהויבן מיט דעם אות. צום ביישפיל: עס ווערט אנגערופן דער אות „ר". בלום־רעזעדא, היסטארישע פערזענלעכקייט — רישעליע, טייך ריין, שטאט — רעמבערטאוו א. אז. וו.

עס געווינט דער, וואס האט באוויזן אין דער באשטימטער צייט אנצושרייבן די גרעסטע צאל נעמען.

אנטעליגענץ

צאָל אָנטיילנעמער: אומבאַגרענעצט; שפּיל־
צייג: אַזויפיל בלייפעדערס און פּאַפּיר,
וויפל שפּילער.

דער אָנפירער רופט אויס איין וואָרט, געווינטשן אַ לענ־גערס מיט פאַרשידענע וואָקאַלן. למשל: פּראָליעטאַרישקייט.

אַלע אָנטיילנעמער דאַרפן פאַרשרייבן דאָס וואָרט ביי זיך אויף אַ בויגן פּאַפּיר. די שפּיל באַשטייט אין דעם, וואָס מען דאַרף צוזאַמענשטעלן וואָס מער הויפּט־ווערטער (אין איינצאָל!), באַנוצנדיק נאָר די אויסיעס, וואָס געפינען זיך אין דעם גע־געבענעם וואָרט.

פון פריער ווערט באַשטימט די צייט, וואָס מען קריגט אויף דעם, און ווען דער טערמין ענדיקט זיך — דאַרף מען פעסטשטעלן ווער עס איז דער געווינער.

דאָס ווערט באַשטימט אויף אַזאַ אויפן: דער, וואָס האָט די גרעסטע צאָל ווערטער, דער לייענט פאָר הויך זיין ליסטע, אַלע איבעריקע קוקן נאָך ביי זיך און שטרייכן אויס די ווער־טער, וואָס כאַזערן זיך איבער ביי זיי.

שפּעטער לייענט פאָר דער צווייטער, און אַזוי אַלע לויט דער ריי. ביי וועמען עס איז געבליבן די גרעסטע צאָל ווער־טער נישט אויסגעשטראָכענע, דער רעכנט זיך פאַר דעם געווי־נענעם.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אַן „אָ" קען מען נישט פאַרביטן אויף אַן „אַ";
2. אַ שטומער אַלעף קען ווערן אויסגענוצט נאָר, ווי אַ שטומער אַלעף;
3. אַ יוד אַלס קאָנסאָנאַנט קאָן נישט פאַרטוישט ווערן אויף אַ יוד אַלס כיריק;
4. וי, יי, טש, זש — ווערן נישט צעטיילט און קענען אויס־

געניצט ווערן נאָר אַלס אַזעלכע;

5. אויב אַ קלאַנג באַזעצט זיך איבער עטלעכע מאָל אין געגעבענעם וואָרט, קען מען אים אַזויפיל מאָל אויך איבערבאַזעצן אין געשאַפענעם וואָרט. למשל: אין וואָרט „פּראָלעטאַרישקייט" געפינען זיך צוויי „טעסן" — מעג מען מאַכן אַ וואָרט, ווי „טאָרט", וואָס האָט אויך אַזוי פיל „טעסן"; אָבער נישט „פּאַפּע", ווייל אַ „פּ" איז אין וואָרט נאָר דאָ איינער;

6. ביישפּילן פון ווערטער, וואָס מען קען שאַפן פון געגעבענעם וואָרט „פּראָלעטאַרישקייט": טייטל, טיש, אָרט, קאָרט, פּאָרט, טראָט, קראַטער, ראָפּע און אַנדערע, גאַנצע צענטליקער.

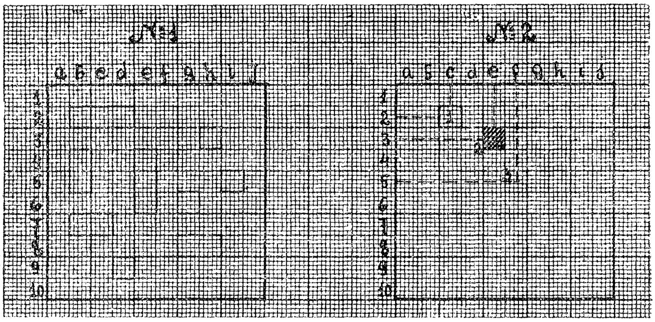
יאַם־שלאַכט

ס'נעמען אַנטייל 2 שפּילער; ציל: איבן אָריענטאַציע אויפן שטעט, לויט אַ פּלאַן.

דער אינהאַלט פון שפּיל איז אַזאַ: צוויי שפּילער האָבן פאַר זיך אויף אַ קוואַדראַט אויסגעשטעלט שיפן. איינער שיסט צום צווייטן און באַמיט זיך צו דערטרינקען די שיפן פון קעגנער. ס'פאַרשפּילט דער, וואָס האָט פריער פאַרלוירן אַלע זיינע שיפן.

דער פּלאַן פון שפּיל: צוויי קוואַדראַטע באַסיינען „א" און „ב" (10 קעסטעלעך אויף 10). יעדער שפּילער שטעלט־אויס ביי זיך אויפן באַסיין 9 שיפן, אַזוי, אַז דער קעגנער זאָל נישט זען זיין פּלאַן: 4 שיפן 1־קוימענדיקע, 3 שיפן 2־קוימענדיקע און 2 שיפן 3־קוימענדיקע. אַ קוואַדראַטל רעכנט זיך אַלס איין קוימען, צוויי קוואַדראַטלעך = 2־קוימענדיקע א.אַז.וו. מען דאַרף געדענקען, אַז 1) די שיפן טאָרן נישט שטיין ביים

ברעג, דאָס הייסט, אַז זיי מוזן שטיין מינימום 1 קעסטעלע פון ראַנד; 2) אַז פון איין שיף ביז דער צווייטער מוז אויך זיין מינימום איין פריי קעסטעלע. מ'קען אָבער די שיפן פאַר־באַנדערשטעלן אין אַ באַליביקן סיידער.



יעדער שפּילער גיט, לויט דער ריי דריי שאָסן. דער ער־שטער גיט, צום ביישפּיל, דעם ערשטן שאָס: 2־צע, ד. ה. ער רופט־אויס די אויסיעס 2־צע. דער קעגנער זאָגט, אַז עס איז דערטרונקען געוואָרן אַ 1־קוימענדיקע שיף. דער שיסער פאַר־צייכנט זיך דאָן אויפן אָריענטאַציע־פּלאַן (2), ווו ס'געפינט זיך די דערטרונקענע שיף. אויף די קעסטעלעך אַרום דער דער־טרונקענער שיף וועט ער שוין נישט שיסן, ווייל קיין שיפן טאָרן דאָרט נישט שטיין. צווייטער שאָס: 3־ע. דער קעגנער ענטפערט, אַז ס'איז געווען אַ פוסטער שאָס. דער שיסער פאַר־צייכנט דאָס קעסטעלע אויפן אָריענטאַציע־פּלאַן. דריטער שאָס: 5־עף. דער ענטפער: ראַנירט אַ 3־קוימענדיקע שיף. נאָך די אָפּגעגעבענע 3 שאָסן שיסט דער צווייטער. ווער ס'האָט פריער דערשאָסן דעם קעגנערס שיפן, האָט געוווּנען.

מ'קען די שפּיל מאַכן קאָמפּליצירטער: דער שפּילער ענט־פערט נישט נאָך יעדן שאָס, נאָר ער גיט איבער דעם רעזול־

טאַט נאָך אַלע 3 שאָסן; צום ביישפּיל: פון די 3 שאָסן איז איינער געווען אַ פּוסטער, איינער האָט דערטרונקען אַ 2־קווי־מענדיקע שיף און איינער האָט ראַנירט אַ 3־קוימענדיקע שיף. אין דעם פאַל ווייסט נישט דער קעגנער גענוי אין וועלכער שיף דער געגעבענער שאָס האָט געטראָפן.

עס גייט

צאָל אַנטיילנעמער: ביז 30; שפּילצייג: גימנאַסטישער טופּל; ציל פון שפּיל: איבן געשיקטקייט און אָריענטאַציע.

די אַנטיילנעמער בילדן אַן ענגן קרייז. איינער גייט אַריין אין דערמיט. די שפּילער פון קרייז זעצן זיך אַוועק אויף דער ערד. האַרט איינער נעבן צווייטן, די פיס שטאַרק צוגעצויגן צו זיך, אַזוי, אַז אונטער די פיס פון אַלע שפּילער בילדעט זיך אַ טונעל. די הענט ליגט יעדער שפּילער אַוועק אויף דער ערד אין טונעל. דער אָנפירער ליגט אַריין אין טונעל אַ גימנאַסטישן טופּל (לאַטש) אָדער אַ צווייטן ווייכן קעגנשטאַנד, וואָס וואַנדערט איבער פון איין שפּילער צום אַנדערן. די ריכטונג איז נישט וויכטיק און איבערהויפּט איז די ריכטונג פון איבערגעבן דעם טופּל נישט קיין שטענדיקע. אַלע שפּילער אַפילע די, וואָס האָבן נישט אין געגעבענעם מאָמענט דעם טופּל, באַוועגן מיט די הענט אין טונעל און זאָגן קעסיידער: „עס גייט, עס גייט, עס גייט"....

דער זוכער, וואָס געפינט זיך אין מיטן קרייז, דאַרף טרעפן ביי וועמען אין האַנט עס געפינט זיך דער טופּל; אויב עס גיט זיך אים איין — בייט ער זיך מיט די ערטער מיט דעם, ביי וועמען ער האָט דעם טופּל געפונען. אויב ער האָט נישט געטראָפן — דאַרף אים דער געגעבענער שפּילער ווייזן

די הענט, אז ער האָט נישט דעם טופּל. די שפּילער נוצן אויס די געלעגנהייט, ווען דער מיטלסטער באַמערקט נישט און גיבן אים אַ קלאַפּ מיטן טופּל און וואַרפן אים ווידער אַריין אין טונעל.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. עס דאַרף זיין דער פולער צוטרוי און אויפריכטיקייט פון איין שפּילער צום צווייטן. עס מאַכן זיך אָבער פאַלן, ווען אַ שפּילער גלייבט זיך נישט אַריינגיין אינמיטן און ער באַווייזט די ליידיקע הענט, כאָטש דער טופּל געפינט זיך אונטערן צווייטנס פיס — דער אָנפירער דאַרף אויף דעם אכטונג געבן;
2. אָנקלאַפּן דעם מיטלסטן מעג מען נאָר מיטן טופּל;
3. אַלע שפּילער פון קרייז דאַרפן באַוועגן מיט די הענט אין טונעל, קעדיי צו דעזאָריענטירן דעם מיטלסטן.

עס גייט (וואַריאַנט)

די באַדינגונגען און פאַרלויף זענען אַזוי, ווי אין פריערדיקן שפּיל. דער אונטערשייד איז נאָר, וואָס די שפּילער שטייען אַנשטאָט צו זיצן האַרט איינער נעבן צווייטן אין אַ קרייז, די הענט פאַרלייגט אויף הינטן. אין דער לאַגע וואַנדערט דער קעגנשטאַנד אַזוי ווי פריער, פון איין שפּילער צום צווייטן.

באַמערקונג:

אַנשטאָט אַ לאַטש איז געוואונטשן אַ קליידער־בערשטל, מיט וועלכע מ'קען אומבאַמערקטערהייט אַ פּוץ געבן דעם זוכער.

לעבעדיקער אַלפאַבעט

אָנטיילנעמער: ביז 20.

יעדער שפּילער טראַגט דעם נאָמען פון אַן אָס. דער אָנפירער פון שפּיל רופט אַן אַ וואָרט. צום ביישפּיל: „בליץ". עס מוז זיך טייקעף אויפשטעלן דער, וואָס הייסט „ב" און זאָגן: ב; דאַן דאַרף גלייך זיך אויפשטעלן דער, וואָס הייסט „ל" און זאָגן: ל; און אַזוי ווייטער. יעדער אָס מוז זיך אָנרופן נאָר אין זיין ריי. דער, וואָס איז נישט אויפמערקזאַם, גיט אַ פאַנט. די פאַנטן קען מען אויסקויפן דורך איבערבאַזערן צום סאָף פון שפּיל לויטן סיידער אַלע אָנגערופענע ווערטער.

באַמערקונג:

מען קען די שפּיל קאָמפּליצירן דורך דעם, וואָס יעדער אָנטיילנעמער דאַרף אָנשטאָט אויסרופן זיין אָס, מימיש פאַרשטעלן אַ וואָרט, וואָס הויבט זיך אָן מיט דעם אָס. צום ביישפּיל: דער אָנפירער רופט אָן: „בליץ". דער ערשטער דאַרף מאַכן אַ באַוועגונג פון בעטלען אָדער בינדן, דער צווייטער דאַרף מאַכן אַ באַוועגונג פון לעבן אָדער לאַכן, דער דריטער שטעלט פאָר אַ ייד א. אַז. וו.

ווערטער־קייט

צאָל אָנטיילנעמער: 10—25; שפּילצייג: אַ פּילקעלע אָדער האַלזטוך; ציל פון שפּיל: אויפמערקזאַמקייט.

די אָנטיילנעמער זעצן זיך אין אַ קרייז. איינער וואַרפט איבער אַ טיכעלע אָדער אַ פּילקעלע צו אַ צווייטן און זאָגט דערביי אַ באַליביק וואָרט, צום ביישפּיל: „טיש". דער צוויי־

טער, וואָס האָט געקריגן דאָס פּילקעלע מוז עס איבערוואַרפן צו אַ דריטן און זאָגן אַ וואָרט, וואָס הויבט זיך אָן מיט דעם קלאַנג, מיט וועלכן ס'האָט זיך געענדיקט דאָס וואָרט פון ערשטן, צום בײַשפּיל: „שטול". דער דריטער גיט איבער דאָס פּילקעלע אַ פערטן און בויט אויף אַ וואָרט לויטן זעלבן קלאַל — צום בײַשפּיל: „לאָמפּ". ווײַטער — פּאַטש, שלאָפן, נאַכט, טאָג, גרויסער א. אַז. וו.

ווער עס געפינט נישט קיין וואָרט, אָדער טראַכט צו־לאַנג — גיט אַ פאַנט אָדער פאַלט אַרויס פון שפּיל.

ווערטער־שוויצער

אַלע אָנטיילנעמער זעצן זיך אויס אין אַ קרײַז, אָדער אין אַן אַנדער באַליביקער אָרדנונג, אַזוי, אַז אַלע זאָלן זיך קענען קעגנזײַטיק זען. דער אָנפירער וואַרפט איבער צו אַ באַליביקן מיט־שפּילער אַ ווײַכע זאַך (אַ צונויפגעוויקלט טיכעלע, אַ פּאַסיק, אָדער אַ פּילקע) און זאָגט אַרויס אַ וואָרט, וואָס ענדיקט זיך אויף „יזם", צום בײַשפּיל: „בונדיזם". דער, וואָס האָט באַקומען דאָס טיכעלע זאָגט אַן אַנדער וואָרט אויף „יזם" און וואַרפט עס איבער צו אַ ווײַטערדיקן און אַזוי קעסיידער.

באַקומענדיק דאָס טיכעלע, דאַרף מען גלײַך זאָגן אַ וואָרט, וואָס ענדיקט זיך מיט „יזם" און דאָס טיכעלע איבערגעבן ווײַטער. פאַר טראַכטן צו־לאַנג גיט מען אַ פאַנט. מען טאָר נישט אָנרופן צוויי מאָל דאָס זעלבע וואָרט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. מען דאַרף זיך באַמיען אַלעמען אַרײַנצוציען אין שפּיל;
2. אָנשטאָט דעם אויבנגעבראַכטן בײַשפּיל, אַרײַנפירן וואַר־יאַנטן: א) אָנרופן צווילינג־ווערטער (צב"ש: שער און

אייזן), ב) ווערטער, וואָס הויבן זיך אָן מיט אַ „אַ", דאַן מיט אַ „ב", „ש" א. אַז. וו., ג) נעמען פֿון שטעט, וואָס הויבן זיך אָן מיט אַ באַשטימטן אָס, ד) נעמען פֿון שרייבער, ה) נעמען פֿון ביכער.

וועבן אַ מייסעלע

דער אָנפֿירער הויבט אָן דערציילן אַ מייסעלע און רייסט איבער אין דער מיט. אַן אָנטיילנעמער דאַרף דאָס מייסעלע פֿאָרזעצן. דער צווייטער וועבט דאָס מייסעלע ווייטער און אַזוי גייט עס קעסיידער. אויך אין דעם פֿאַל דאַרף מען אַריינפֿירן דעם מאָמענט פֿון אַמביציע: פֿון געווינען און פֿאַרשפּילן. עס פֿאַר־שפּילט דער, וואָס פֿאַרענדיקט דאָס מייסעלע.

וועבן אַ מייסעלע מיט אַ ליד (וואַריאַנט)

די קלאַלים זענען די זעלבע, ווי אין פֿריערדיקן שפּיל. מיט דעם אונטערשיד, וואָס יעדער אָנטיילנעמער מוז אין זיין פֿראַגמענט פֿון דעם מייסעלע אַריינפֿלעכטן אַ ליד.

וועבן אַ מייסעלע מיט נעמען (וואַריאַנט)

די שפּילער מוזן זיך קענען קעגנזייטיק ביי די פֿאַמיליעס. יעדער שפּילער מוז אין דעם טייל מייסעלע, וואָס ער דער־ציילט אַריינפֿלעכטן אַ נאָמען פֿון אַ מיטשפּילנדיקן, באַנוצנדיק

עס לויטן זין פון וואָרט. צום ביישפּיל: גוטערמאַן — ...זיין פאָטער איז געווען אַ גוטערמאַן. אָדער: שפּיצבאַרג — ...דאָן האָט ער זיך אַוועקגעשטעלט אויף דעם שפּיץ־באַרג און אויסגערופן: זייט גליקלעך (גליקלעך איז אויך אַ נאָמען).

אַ קייט פון נעמען

צאָל אָנטיילנעמער: פון 8 ביז 10.

אַלע זעצן זיך אויס אין אַ קרייז. איינער רופט אָן אַ נאָמען פון אַ באַקאַנטער פּערזענלעכקייט. דער צווייטער באַזערט איבער דעם אָנגערופענעם נאָמען און גיט צו נאָך אַ נאָמען. דער דריטער רעכנט אויס די ערשטע צוויי נעמען און גיט צו אַ דריטן א. אַז. וו. ווען עס קומט די ריי ווידער אויפן ערשטן, רעכנט ער אויס אַלע נעמען און גיט צו נאָך אַ נאָמען און אַזוי גייט די שפּיל ווייטער. ווער עס רעכנט אויס די נעמען אין אַ פאַלשן סידער, פאַלט אַרויס פון שפּיל. דעם אַרויסגעפאַלענעם רופט מען אָן „טשאַפּע נומער 1", „טשאַפּע נומער 2" א. אַז. וו. ווען די איבעריקע קומען צו ביים איבערכאַזערן די נעמען צום אָרט פון אַרויסגעפאַלענעם, רופן זיי אָנשטאָט דעם נאָמען, וואָס יענער וואָלט באַדאַרפט צוגעבן „טשאַפּע נומ׳ 1", „טשאַפּע נומ׳ 2" א. אַז. וו. מען שפּילט אַזוי לאַנג, ביז עס בלייבן 2 אָנטיילנעמער, וועלכע ווערן דערקלערט אַלס זיגער.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די נעמען דאַרפן האָבן אַ שייכעס צווישן זיך. עס דאַרפן זיין נעמען פון שרייבער, אָדער נעמען פון ווערק, אָדער פון שטעט, לענדער א. אַז. וו.;
2. אָנשטאָט „טשאַפּע נומ׳ 1" קען מען אָפּרעדן צו רופן די פאַרשפּילטע „שלימאַזל נומ׳ 1", אָדער אַנדערש.

נומערן

צאָל אָנטיילנעמער: נישט באַגרענעצט, מינימום 3.

די שפּילער קענען זיך אויסזעצן אין אַ באַליביקער אָרדנונג און דאַרפֿן זיך אָפּצײלן לויט אַ סדר: 1, 2, 3 א. אַז. וו. יעדער שפּילער מוז געדענקען זיין נומער. איינער פֿון די אָנטיילנעמער הויבט אָן. ער רופֿט אָן אַ צאָל, צום ביישפּיל: 8. דער אָנטיילנעמער, וואָס האָט דעם אָנגערופֿענעם נומער מוז גלייך זיך אויפֿשטעלן און אָנרופֿן אַ צווייטן נומער, צום ביישפּיל: 11. דער נומער 11 שטעלט זיך אויף און רופֿט גלייך אָן אַן אַנדערן נומער א. אַז. וו.; דער שפּילער, וואָס שטעלט זיך נישט אויף אָדער רופֿט נישט אָן גענוג שנעל אַ צווייטן נומער — גיט אַ פֿאַנט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. קעדיי די שפּילער זאָלן פֿאַרגעדענקען זייערע נומערן, איז געווינטשן איבערצוציילן צוויי מאָל;
2. דער אָנגערופֿענער נומער טאָר לאַנג נישט טראַכטן, נאָר גלייך אָנרופֿן אַ צווייטן;
3. מען מעג אָנרופֿן נאָר די צאָלן, וואָס נעמען אָנטייל אין דער שפּיל;
4. דעם אייגענעם נומער טאָר מען נישט אָנרופֿן.

שוין איינמאָל אַ קוואַדראַט

אָנטיילנעמער: פֿון 2 ביז 10; שפּילצייג: 48 געוויינלעכע שטיינדלעך.

מען צייכנט אָן אויף דער ערד אַ קוואַדראַט און אין אים

49 קליינע קוואַדראַטן. אין איין קעסטעלע (נישט אין מיטן פון קוואַדראַט) צייכנט מען אָן דריי פּיילן.

די אויפגאַבע פון די שפּילער איז איינציקווייז צו דערגיין ביזן קעסטעלע מיט די דריי פּיילן, נישט אַדורכלאָזנדיק קיין איין קעסטעלע און נישט אַריינטרעטנדיק צוויי מאָל אין דעם זעלבן קעסטעלע.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. קעדיי צו האָבן אַ קאָנטראָל, דאַרף דער שפּילער איבערלאָזן אַ שטיינדעלע אין יעדן קעסטעלע, וואָס ער האָט באַזוכט;
2. ווען אַלעמען ווערט שוין קלאָר דער ריכטיקער וועג, קען מען די דריי פּיילן אָנצייכענען אין אַן אַנדער קעסטעלע און אָנהויבן די שפּיל פון דאָס ניי.

קרייז־ענטפערס

אַלע שפּילער שטייען פאַרוויַיז איינער אַנטקעגן אַנדערן אין אַ קרייז. איין שפּילער גייט אַרום דעם קרייז. ער קען גיין אין און אויסערן קרייז. ער שטעלט זיך אָפּ הינטער די פּלייצעס פון אַ שפּילער און שטעלט אַ פראַגע צו דעם, וואָס איז געווען־דעט צו אים מיטן פּנים. יענער טאָר אָבער נישט ענטפערן. דאַקעגן מוז געבן אַן ענטפער דער, וואָס איז אויסגעדרייט צום פרעגער מיטן פּלייצע. יעדער, וואָס איז זיך טויע, גיט אַ פּאַנט.

באַמערקונג:

די שפּיל קען מען אויך פירן אין אַ צימער. מען זיצט אין אַ קרייז, געציילט לויט צוויי. איין שפּילער גייט אַרום אין קרייז און ווענדעט זיך דאָ צו אַ נומער איינס, דאָ צו אַ נומער צוויי. ענטפערן דאַרף שטענדיק דער צווייטער פון פּאָר.

צוואַרע

מען שיקט אַרויס פון צימער איין שפּילער און מען פאַר־שרייבט אויף אַ שטיקל פּאַפּיר צען אייגנשאַפטן אָדער זאַכן, וואָס געהערן צו דעם אַרויסגעשיקטן. עס קאָנען אויך זיין אייגנשאַפטן, זאַכן, אָדער נעמען פון מענטשן, וואָס האָבן נישט צום אַרויסגעשיקטן קיין שייכעס. ווען ער קומט אַריין צוריק, פרעגט מען אים ווען ער שענקט אַוועק דאָס ערשטע — ער קאָן חאַז אָנרופן אַ נאָמען פון אַן אָנוועזנדיקן אָדער פון אַ באַרימטער פּערזענלעכקייט און אַפילו זיך אַליין. דער אָנפּי־רער פאַרשרייבט ביי דער ערשטער זאַך דעם נאָמען פון דעם, וועמען דער אַרויסגעשיקטער שענקט עס אַוועק. דאָס זעלבע ביי דער צווייטער זאַך א. אַז. וו. צום סאָף לייענט מען איבער לויט דער ריי די זאַכן און וועמען דאָס איז געוואָרן אַוועקגע־שאָנקען. עס באַקומען זיך זייער קאָמישע פאַלן און דאָס רופט אַרויס פיל פריילעכקייט.

היט דיין ריי

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 15; שפּילצייג: נישט נייטיק; ציל פון שפּיל: אויפמערק־זאַמקייט.

די אָנטיילנעמער זיצן אַרום טיש. יעדער האַלט זיין רעכטע האַנט אויף דעם טיש און גיט אַ פּאַטש טייקעף נאָכדעם, ווי זיין שאָכן האָט געגעבן אַ פּאַטש. ער טאָר זיך אָבער נישט צואייַלן און זיך נישט פאַרגאַפן. אויב דאָס געשעט מיט עמי־צען, גייט ער אַרויס פון שפּיל. עס געווינען די לעצטע 3, וואָס האָבן זיך נישט טויע געווען.

מען קען די שפּיל מאַכן קאָמפּליצירטער: דער ערשטער

דאַרף געבן איין פּאַטש, דער צווייטער — צוויי פּעטש, דער דריטער — דריי פּעטש, דער פערטער ווידער איינמאָל א. אַז. וו. ביי אַזאַ שפּיל מוז מען שטאַרק אויפמערקזאַם זיין און די גאַנצע צייט זיך גוט צוהערן צו דעם, וואָס עס קומט פאָר.

מען קען נאָך מער קאָמפּליצירן די שפּיל: דער ערשטער גיט איין פּאַטש, דער צווייטער — צוויי א. אַז. וו. ביז 5, 7 אָדער אַפילו ביז 10. דאַן גייט מען צוריק: דער צענטער גיט 10 פּעטש, דער 11־טער — 9, דער 12־טער — 8 א. אַז. וו. און שפּעטער ווידער ביז 10 און צוריק.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אויב מען באַמערקט, אַז אויף עטלעכע שפּילער אָדער אפילו אויף איינעם פאַלט קעסיידער אויס די זעלבע צאָל פּעטש, דאַרף מען באַשטימען אַן אַנדער צאָל פּעטש.

באָם

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 20; שפּילצייג: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל: אויפמערקזאַמקייט.

די אָנטיילנעמער זיצן אין אַ קרייז און יעדער ציילט לויט דער ריי ביז הונדערט. אָבער ווען עס קומט צו אַ צאָל, וואָס טיילט זיך אויף זיבן (7—14—21) אָדער ענדיקט זיך מיט אַ זיבן (17, 37, 67) זאָגט מען אָנשטאָט דער צאָל „באָם".

אויב עמיצער האָט אַ טעות געמאַכט פאַלט ער אַרויס פון דער שפּיל און מען הויבט ווידער אָן צו ציילן פון איינס.

די שפּיל דויערט, ביז עס בלייבט איינער, וואָס האָט די גאַנצע צייט נישט געמאַכט קיין שום טעות.

אָנשטאָט דעם טיילער 7, קען מען נעמען אַלס טיילער 3

(ווי: 3, 9, 12), אָדער 5. עס קענען אויך זיין 2 טיילערס מיט־אַמאָל. לעמאָשל: אַלע צאָלן, וואָס טיילן זיך אויף 3 פאַרטרעטן מיט „באָם" און צאָלן, וואָס טיילן זיך אויף 7 — מיט „בים" אַ צאָל, וואָס טיילט זיך סיי אויף 3, סיי אויף 7 (42) פאַר־טרעט מען מיט „בים באָם".

דאָס כינעזישע פּילקעלע

צאָל אָנטיילנעמער: פון 10 ביז 20.

אַלע שפּילער זיצן אָדער שטייען אין אַ קרייז. איינער וואַרפט אַ פּילקעלע אָדער אַן אַנדער ווייכע זאַך צו אַ צווייטן. יענער כאַפּט עס. און אין דעם זעלבן מאָמענט דאַרפן דעם כאַ־פּערס רעכטער און לינקער שאָכן אויפהויבן שנעל די שכיינעס־דיקע הענט. דער וואָס האָט געכאַפּט די פּילקע וואַרפט עס באַלד צו נאָך עמיצן אין קרייז. יענעמס שכיינים מוזן אויך שנעל אויפהויבן די שכיינעסדיקע הענט. ווער עס האָט אַ טאָעס גע־האַט און נישט אויפגעהויבן די האַנט אָדער אויפגעהויבן די נישט ריכטיקע האַנט — גייט אַרויס פון קרייז, אָדער זעצט זיך אויפן לעצטן אָרט און אַלע איבעריקע רוקן זיך פאָרויס. דאָס זעלבע געשעט מיט די, וואָס האָבן נישט געכאַפּט די פּילקע. אַנשטאָט אַרויסגיין פון קרייז, קענען זיי זיך אויס־שטעלן און ווייטער שפּילן שטייענדיק אָדער בלייבן זיצן, אָבער מיט פאַרלייגטע הענט.

פאַר געווינענע ווערן פאַררעכנט די לעצטע 3 נישט באַ־שטראָפטע שפּילער.

נעם וואָס שנעלער

צאָל אָנטיילנעמער: פון 2 ביז 16.

אויף אַ בענקעלע שטעלט מען אַוועק אַ קליין קעסטעלע

20 צ"מ די הויך. אין קעסטעלע ליגן פודעלעך (קעסטעלעך) פון שוועבעלעך, פון פאסטע, שטיינדלעך אדער אנדערע קליינע קעגנשטאנדן. צום סופיט (וועז מען שפילט אין דרויסן — צו א צווייגל פון א בוים) בינדט מען צו אויף א שטריקל א קליין זעקל אנגעפילט מיט שטרוי, גראז א. ד. גל. (נאך בעסער איז אנצופילן מיט מעל). דאס זעקל דארף קימאט דערגרייכן דאס קעסטעלע. איינער פון די אנטיילנעמער נעמט דעם זאק, גייט מיט אים אפ אין א זייט און גיט אים א שליידער אין דער הויך. ווארט אפ ביז דער זאק וועט נישט פארבייפליען פארביי דעם קעסטעלע און דאן נעמט ער שנעל ארויס איין קעגנשטאנד היטנדיק זיך, נישט אנגערירט צו ווערן פון וויגנדיקן זאק. אויב דאס זעקל ווערט דערביי אנגערירט, מוז ער דאס אוועקלייגן צוריק. יעדער האט רעכט פינף מאל צו פרובירן דאס זעלבע. ווער עס באווייזט ארויסצונעמען מער זאכן, דער האט געוווּנען. דאס זעלבע קען מען שפילן אין צוויי פארטייען. דאן ווארפט מען דאס זעקל לויט דער ריי איינער פון איין פארטיי, דער צווייטער פון דער צווייטער און אזוי קעסיידער.

מען קען אויך קאמפליצירן די שפיל דורך דעם, וואס דער קעגנער דיקטירט וועלכן קעגנשטאנד מען מוז אין יעדן פאל ארויסנעמען.

שי-פו-מי
(יאפאנישע שפיל)

די שפילער זענען צעטיילט אין 2 שורעס, וואס שטייען קעגנאנאנדער. יעדער שפילער שפילט מיט זיין פאר. די קלאלים פון שפיל זענען פאלגנדיקע:

א פארמאכטע פויסט באדייט — א שטיין;

דער ווייזפינגער און דער מיטלסטער פינגער אפן באדייט — א שער;

די גאַנצע האַנט אויף באַדייט — אַ פּאַפּיר.

די שער געווינט קעגן פּאַפּיר, ווייל זי קען עס צעשניידן; דאָס פּאַפּיר געווינט קעגן דעם שטיין, ווייל עס קען אים איינוויקלען; דער שטיין געווינט קעגן דער שער, ווייל ער קען זי צעברעכן.

אַלע שפּילער האַלטן די רעכטע האַנט הינטער זיך. ווען דער אָנפירער פון שפּיל רופט אויס: שי—פו—מי! (דאָס באַדייט: איינס, צוויי, דריי!) — וואַרפט יעדער שפּילער אַרויס זיין רעכטע האַנט קעגן דער רעכטער האַנט פון זיין פּאַרטנער פאַרשטעלנדיק אַ שטיין, אַ שער אָדער פּאַפּיר. דער שפּילער, וואָס געווינט לויט די אויבן־אָנגעוויזענע קלאַלים פאַרבייגט איין פינגער פון זיין לינקער האַנט. אויב ביידע הענט טרעפן זיך מיטן זעלבן צייכן פאַרצייכנט קיינער נישט קיין פונקט. דער שפּילער, וואָס דערגרייכט 5 פונקטן (ווען אַלע פינגער פון דער לינקער האַנט זענען שוין פאַרבויגן) בלייבט אין זיין שורע. דער פאַרשפּילטער דאַרף פאַלן אַרויס פון שפּיל און פאַרלאָזט זיין שורע.

ווען אַלע האָבן שוין געענדיקט שפּילן, ציילט מען איבער וויפיל אָנטיילנעמער עס זענען געבליבן אין יעדער שורע. עס געווינט די שורע, ביי וועלכער עס איז געבליבן די גרעסטע צאָל שפּילער.

דאָס שוועבעלע ברענט נאָך

אַלע שפּילער זיצן אין אַ קרייז און גיבן זיך איבער פון האַנט צו האַנט אַן אָנגעצונדענע שוועבעלע, זאָגנדיק: „דאָס שוועבעלע ברענט נאָך“. עס גיט אַ פּאַטש דער שפּילער, אין וועמענס הענט דאָס שוועבעלע איז פאַרלאָשן געוואָרן. ווי לאַנג עס זעט זיך אַ רויטער פונקט הייסט עס, אַז דאָס שוועבעלע ברענט נאָך. ביי דער שפּיל פאָדערט זיך פאָרזיכטיקייט, כדי נישט צו פאַרוואַרפן קיין פייער.

איצעס

צאל אנטיילנעמער: נישט באגרענעצט.

יעדער פון די שפילער באקומט א פאר ליידיקע צעטעלעך, אויף וועלכע ער שרייבט אן אן אייצע אדער א פארשלאג צו איינעם פון די אנוועזנדיקע. דעם נאמען פון אדרעסאט שרייבט ער אויף דער צווייטער זייט. דער פירער פון שפיל קלויבט צונויף אלע בריוועלעך און לייענט עס פאר הויך. פארן איבערלייענען פרעגט ער דעם אדרעסאט, צי ער איז מסכים אויף דעם, וואס דארט איז געשריבן. נישט וויסנדיק דעם אינהאלט ריזיקירט דער אדרעסאט און ענטפערט: „יא" אדער „ניין". עס טרעפן זיך קאמישע פאלן.

צום ביישפיל: דער פירער לייענט הויך איבער אן אייצע: „רעד, וואס ווייניקער — וועט מען מיינען, אז דו ביסט קלוג".

דער אדרעסאט האט אבער פון פריער געענטפערט: „אווא־דע, איך וויים עס פון לאנג".

דערקען זיך

צאל אנטיילנעמער: פון 5 ביז 15.

יעדער אנטיילנעמער פארטראכט זיך איבער 5 כאראקטער־שטריכן פון עמיצן צווישן די מיטשפילער. דער אנפירער ווענדעט זיך צו יעדן אנטיילנעמער לויט דער ריי, ער זאל הויך אויסרעכענען די פארטראכטע שטריכן. צום ביישפיל: די פערזאן איז א קלוגע, א באוווסטזיניקע, אבער נישט פעיק צו טאט, פויל און עגאיסטיש. אדער: ער איז א פאלשער, נישט קיין כאווערישער, האט ליב זיך אויסצופיינערן, א העסלעכער און א טומלער.

די מיטשפילער דארפן דערקענען אין יעדער כאראקטערים־

טיק זיך אַליין, אָדער אַ כּאַוועך. ווער עס דערקענט זיך, קריגט 3 פּונקטן, ווער עס דערקענט אַ כּאַוועך קריגט 1 פּונקט. די ענטפערס שיקט מען צו שריפטלעך אָדער מען זאָגט דעם אָנפירער אויפן אויער. די ריכטיקע ענטפערס קען מען מעלדן פאַר אַלעמען.

טרעף די אייגנשאַפטן

צאָל אָנטיילנעמער: אומבאַגרענעצט; שפּיל-צייג: נישט נייטיק; ציל פון שפּיל: אָריענטאַציע.

מען שיקט אַרויס איין אָנטיילנעמער. אַלע איבעריקע רעדן אָפּ צווישן זיך אַן אייגנשאַפטס-וואָרט. לעמאָשל: העפלעכקייט, בייזקייט, שרעקעוודיקייט. דער אַרויסגעשיקטער פרעגט פינף מאָל (יעדעס מאָל אַ צווייטן), וואָס האָט איר פאַרטראַכט? דער געפרעגטער טאָר גאָרנישט ענטפערן, נאָר דורך באַוועגונגען און מימיק אויסדריקן דאָס פאַרטראַכטע. נאָך די פינף ענטפערס מוז דער אַרויסגעשיקטער טרעפן דאָס וואָרט. אויב נישט — מוז ער אַרויסגיין נאָך אַמאָל.

אַ קלאַנג — אַ בילד

צאָל אָנטיילנעמער: אומבאַגרענעצט; שפּיל-צייג: נישט נייטיק; ציל פון שפּיל: אָריענטאַציע.

מען שיקט אַרויס איין אָנטיילנעמער און אַלע איבעריקע רעדן זיך אָפּ אַ וואָרט. דער אַרויסגעשיקטער ווענדעט זיך צו

א באַליביקן פון קרייז: „איך וויל וויסן דעם ערשטן קלאַנג פון וואָרט". דער געפרעגטער ענטפערט גאָרנישט, נאָר שטעלט פאָר א טואונג אָדער א צושטאַנד, וואָס הויבט זיך אָן מיט דעם זעלבן קלאַנג. דערנאָך ווענדעט זיך דער אַרויסגעשיקטער צו אַן אַנדערן: „איך וויל וויסן דעם צווייטן קלאַנג פון פאַר־טראַכטן וואָרט". דאַן שטעלט אים יענער פאָר אַן אַנטשפּרעכנ־דיקן בילד. און אַזוי ביזן סאָף. דער אַרויסגעשיקטער האָט רעכט צו פרעגן דריי פערזאָן וועגן יעדן קלאַנג. צום סאָף דאַרף ער טרעפן דאָס גאַנצע וואָרט.

צום ביישפּיל: מען האָט זיך פאַרטראַכט דאָס וואָרט „וואַלד", וואָס באַשטייט פון 4 קלאַנגען. ער מעג פרעגן 12 מאָל. די ענטפערס קענען זיין:

1) וויאָסלעווען, אַלטיטשקער, לערנען, דאַווענען;
2) וואַרפן, אַקערן, לעשן, דאַמע;
3) ווישן, לעשן.

אין וואָרט און צווי מייסעס

צווי אַנטיילנעמער פאַרטראַכטן זיך א וואָרט און אַלע מיטשפּילער דאַרפן טרעפן, וואָס פאַר א וואָרט דאָס איז. מען פאַרטראַכט צום ביישפּיל דאָס וואָרט „פעלדשער". דער ערש־טער דערציילט א מייסע, אין וועלכער ער געברויכט עטלעכע מאָל דאָס וואָרט „פעלד"; דער צווייטער דערציילט ווידער א מייסע, אין וועלכער ער געברויכט עטלעכע מאָל דאָס אַנדערע האַלבע וואָרט — „שער". נאָכן אויסהערן די צווי מייסעס, דאַרפן די מיטשפּילער טרעפן דאָס וואָרט „פעלדשער". אויב קיינער האָט נישט געטראָפן, דאַרפן די דערציילער אויסטראַכטן נייע צווי מייסעלעך, באַנוצנדיק זיך מיט די טיילן פון זעלבן וואָרט „פעלדשער". עס איז אָבער געוואונטשן זיי זאָלן זיך

בייטן מיט די טיילן פונם וואָרט, אויב אויך חאָן האָט קיינער נישט געטראָפן — דערציילט מען נאָך אַ מייסע, און וועלכער עס זאָל צווישן אַנדערע זיין דערמאָנט אויך דאָס גאַנצע וואָרט „פעלדשער".

די שפּיל האָט גרויס דערפאָלג און רופט אַרויס אינטע־רעס ביי די אָנוועזנדיקע.

ווער איז דאָס?

איין אָנטיילנעמער „אַ" גייט אַרויס פון צימער. מען פאַר־טראַכט אַ פּערזאָן, אַ העלד, אָדער אַ קעגנשטאַנד. „אַ" קומט צוריק אַריין און דאַרף טרעפן ווער אָדער וואָס מ'האָט פאַר־טראַכט. „אַ" שטעלט פראַגן, אויף וועלכע אַלע אָנטיילנעמער, צוזאַמען אָדער לויט דער ריי איינציקווייז, מעגן ענטפערן נאָר „יאָ" אָדער „ניין". קיין שום אַנדערע ענטפערס טאָרן נישט זיין. צוליב אָריענטאַציע ברענגען מיר אַ ביישפּיל:

— אַ לעבעדיקע זאַך?

— יאָ!

— אַ מענטש?

— יאָ!

— אַ פרוי?

— ניין!

— אַ מאַן?

— יאָ!

— ער לעבט?

— ניין!

— געשטאָרבן?

— יאָ!

— אין 20־טן יאָרהונדערט?

— יאָ!

— אַ פּאָליטישער טוער?

— ניין!

— אַ שרייבער?

— יאָ!

— אַ יידישער?

— יאָ!

— זיין בילד הענגט אין דעם צימער?

— ניין!

— אַ קלאַסיקער?

— יאָ!

— האָט געטראָגן ברילן?

— יאָ!

— האָט אָנגעשריבן „די קלאַטשע"?

— ניין!

— אַ הומאָריסט?

— יאָ!

— דער מעכאַבער פון „מענוויען"?

— יאָ!

— שאָלעם־אַלייכעם!

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. ווען דער פראַגע־שטעלער האָט געפּרווט טרעפן, אָבער האָט נישט געטראָפן, טאָר ער שוין מער נישט טרעפן. דאָס צווינגט מענטשן אויסצוזוכן אַלע סימאָנים און איינגעשאַפטן פון פאַרטראַכטן און נישט סתּם אין דער וועלט אַריין טרעפן;

2. קעדיי אַקטיוויזירן אַלע אָנטיילנעמער, מוז יעדער איינער לויט דער ריי ענטפערן אויף איין פראַגע. אויב איינער ווייסט נישט וואָס צו ענטפערן, ענטפערט דער נאָענטסטער. אויב עס זענען פאַראַן ספּייקעס, צי דער ענטפער איז אַ גוטער, דעצידירט דער אָנפירער;

3. מען קען אָפּרעדן, אַז דער טרעפער זאָל שטעלן נאָר 15 פראַגן. דאָס צווינגט אים זיך צו פאַרטראַכטן וועגן יע־דער פראַגע.

צוויי העלדן

פון דער גרופּע גייען אַרויס אין אַ צווייטן צימער צוויי אָנ־טײלנעמער „אַ" און „ב". די גרופּע באַשטימט פאַר די אַרויס־געגאַנגענע צוויי נעמען פון העלדן (לעמאַשל: מאָטל פּייסי דעם כאַזנס און טעוויע דער מילכיקער). מען רופט אַריין איינעם „אַ" און מען זאָגט אים, אַז דער צווייטער „ב" איז מאָטל. דאַן רופט מען אַריין „ב" און מ'זאָגט אים שטילערהייט, אַז „אַ" איז טעוויע. יעדער איינער ווייסט ווער דער צווייטער איז, פון שמועס, וואָס ביידע העלדן פירן צווישן זיך דאַרף יעדער פון די צוויי זיך דערוויסן, ווער ער אַליין איז.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. קעדיי צו מאַכן די שפּיל אינטערעסאַנט פאַר אַלעמען, דאַרף מען אויסקלויבן צוויי אינטעליגענטע אָנטײלנעמער, וואָס קענען טרעפלעך און לעבעדיק פירן דעם שמועס;
2. ס'איז געווונטשן אויסצוקלויבן צוויי קעגנזײַטיקע העלדן. מען קען אויסקלויבן העלדן פון ליטעראַטור, שרייבער, פּאָליטישע טוער, אָדער עמיצן פון די אָנוועזנדיקע. אַ סאַך הומאָר טראָגט אַריין אַזאַ אויסקלויב, ווו „אַ" איז „ב" און „ב" איז „אַ". אָדער: „אַ" איז „אַ" און „ב" איז „ב".

די געהיימע בעוורע

צאָל אָנטיילנעמער: אומבאַגרענעצט; שפּיל־
ציֵיג: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל:
אָריענטאַציע און פאַרוויילונג.

איינער פון די שפּילער גייט אַרויס פון צימער. ווען ער קומט אַריין צוריק זיצן אַלע מיט ביידע הענט אויפן קאָפּ אָדער האַלטן זיך ביים אויער, אָדער די האַנט הינטער דער גאָמבע אָדער אין אַ צווייטער פּאָזע. דער אָנפירער דערקלערט דעם אַריינגעקומענעם, אַז דאָ זיצט אַ געהיימע בעוורע, און אויב ער וויל זיך אָנשליסן אָן דער בעוורע, דאַרף ער טאָן דאָס, וואָס די גרופּע האָט פאַרטראַכט. דער אַריינגעקומענער וועט זיך זיכער פרעגן: „וואָס דאַרף איך טאָן?“ אַלע שפּילער שפּעטן אים דאַן איבער: „וואָס דאַרף איך טאָן?“ דער אַריינ־געקומענער פרעגט זיך זיכער נאָך עפּעס, אָדער מאַכט אַ באַ־שטימטע באַוועגונג. דער גאַנצער עולם שפּעט אים איבער אַזוי לאַנג, ביז דער אַרויסגעשיקטער כאַפּט זיך, וואָס ער דאַרף טאָן. לאָמיר אָננעמען, אַז ער האָט געדאַרפט מאַכן די זעלבע פּאָזע, ווי די געהיימע בעוורע.

די פאַרלוירנקייט און צעטומלטקייט פון דעם אַרויסגע־שיקטן ווייזט אויסגעצייכנט די שפּילער און אפילו אים אַליין.

שוין איינמאָל אַ פּאָר

צאָל אָנטיילנעמער: אומבאַגרענעצט; שפּיל־
ציֵיג: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל:
אָריענטאַציע.

מען שיקט אַרויס איין אָנטיילנעמער. די איבערגעבליבענע רעדן זיך אָפּ צו פאַרטראַכטן אַ פּאָר קעגנשטאַנדן, וואָס גייען

אפט אין פאר און וואס געהערן צו צוויי גראמאטיקאלישע גע־שלעכטער. לעמאשל: די שיף און דער יאם, די נאדל און דער פאדים, דער שוך און די שקארפעטקע, דער ארקעסטער און די מוזיק.

דער ארויסגעשיקטער קומט צוריק אריין אין צימער און פרעגט יעדן איינציקן, וואס פאר א כאראקטעריסטיק פון דער פארטראכטער פאר קען ער געבן. לויט די כאראקטעריסטיקעס (נישט מער ווי 15!) מוז ער טרעפן די קעגנשטאנדן.

א ביישפיל: מען האט זיך פארטראכט די שיף און דער יאם.

כאראקטעריסטיקעס: 1) ער טראגט זי אויף זיין רוקן; 2) אז ער נעמט זי ארום פון אלע זייטן — איז זייער ביטער פאר איר; 3) איר קאליר איז קינסטלעך, זיין קאליר נאטיר־לעך; 4) זי האט אים ליב, ווען ער איז שטיל.

אויב נאך 15 כאראקטעריסטיקעס טרעפט ער נישט — מוז ער ארויסגיין נאכאמאל. אויב ער טרעפט יא — ייט ארויס א צווייטער לויט דער ריי.

ווער פעלט?

די שפיל אנטוויקלט די אויפמערקזאמקייט.

אלע זיצן אין א קרייז. איינעם פארשטעלט מען די אויגן. א צווייטן שיקט מען ארויס אין א צווייטן צימער, אדער מען באהאלט אים אין א ווינקעלע. דער ערשטער דארף דערקענען, ווער עס פעלט. אויב עס גיט זיך אים איין — באקומט ער 3 פונקטן, אויב ער טרעפט נישט — מעג ער בעטן, דער באהאלטענער זאל זאגן הויך א פאר זאצן. דערקענט ער אים לויט דער שטימע, האט ער 1 פונקט.

ווער פעלט? (וואַריאַנט)

מען קען עמיצן איבערטאָן איינגאַנצן אָדער ענדערן אַ פּראַט אין עמיצנס קליידונג און מען דאַרף דערקענען ביי ווע־מען עס איז פאָרגעקומען די ענדערונג.

געפין דאָס זייגערל

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 30; שפּילצייג: אַ זייגערל; ציל פון שפּיל: געהער־איבונ־גען און שטילקייט.

איין אָנטיילנעמער גייט אַרויס פון צימער. דער אָנפירער באַהאַלט אַ זייגערל ביי איינעם פון די ביייזיצנדיקע אין די צונויפגעלייגטע הענט. אַלע איבעריקע לייגן אויך צונויף די הענט. דער אַרויסגעשיקטער קומט אריין און דאַרף צולייגן זיין אויער צו די הענט פון די אָנטיילנעמער און טרעפן ביי ווע־מען עס געפינט זיך דאָס זייגערל.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די שפּיל איז גוט דורכצופירן נאָך אַ רוישיקער שפּיל, מיטן ציל צו באַרואיקן דעם עולם;
2. אין דער צייט פון שפּיל מוז הערשן אַן אַבסאָלוטע שטיל־קייט.

איפמערקזאַמקייט פון בלינדן

צאָל אָנטיילנעמער: אומבאַגרענעצט; שפּיל־

ציוג: נישט נויטיק; ציל פון שפיל:

אויפמערקזאמקייט און אָריענטאַציע.

אַלע אָנטיילנעמער זעצן זיך אויס אין אַ קרייז. איינעם זעצט מען אַוועק אין מיטן אויף אַ בענקעלע און מען פאַרבינדט אים די אויגן. דער אָנפירער גיט אַ סימען עמיצן פון קרייז, וועלכער דאַרף שטיל צוגיין צום בלינדן און אים אַ שנעל טאָן אין נאָז. דער בלינדער הערט זיך גוט צו און דאַרף לויטן קלאַנג פון די טריט טרעפן פון וואַנען עס דערנענטערט זיך זיין סוינע און אויף שנעל אָנווייזן מיט דער האַנט די ריכטונג. אויב ער טרעפט נישט — באַקומט ער אַ שנעל אין נאָז און זיצט ווייטער. דער אָנפירער שיקט אַרויס אַ צווייטן א. אַז. וו., ביז ער ווייזט אָן די געהעריקע ריכטונג. דאַן מוז דער אָנפאַלער זיך זעצן אויפן בלינדנס אָרט.

באַמערקונג:

ביי דער שפיל מוז זיין זייער שטיל.

דערקען בלינדערהייט

אַלע אָנטיילנעמער שטעלן זיך אויס אין אַ קרייז. איינער מיט פאַרבונדענע אויגן שטייט אין מיטן קרייז. די אָנטיילנעמער מאַרשירן אין קרייז און זינגען דערביי אַ ליד. ווי נאָר דער „בלינדער" גיט אַ פּאַטש מיט די הענט, בלייבט דער קרייז שטיין און אַלע דרייען זיך אויס מיטן פּנים צום מיטן. דער, וואָס שטייט אין קרייז פּונקט אַנטקעגן „בלינדן", גייט צו צו אים. דער „בלינדער" דאַרף טרעפן, ווער דער באַוועגער איז. ער קען פירן אַ שמועס מיטן באַוועגער, אַרומטאַפּן אים, אויסמעסטן זיין הויך א. ד. גל. טרעפט ער נישט — בלייבט ער ווידער אין קרייז; טרעפט ער יאָ — טוישט ער זיך מיט דעם באַוועגער מיט די ערטער. ער פאַרנעמט אַן אָרט אין קרייז און דער צווייטער ווערט אַ „בלינדער".

דער בלינדער רייזנדער

צאָל אָנטײלנעמער: ביז 30; שפּילצײַג: אַ האַלזטוך; ציל פֿון שפּיל: אויפֿמערקזאַמקייט און פֿלינקייט.

אַלע אָנטײלנעמער זעצן זיך אויס אין אַ קרייז. איינער מיט צוגעבונדענע אויגן, דער בלינדער רייזנדער בלייבט אין מיטן קרייז.

יעדער שפּילער רופֿט זיך אָן מיטן נאָמען פֿון אַ שטאָט אָדער לאַנד. דער רייזנדער זאָגט, אַז ער איז געפֿאָרן פֿון וואַרשע קיין לאָדזש (אָדער האָט געשריבן אַ בריוו פֿון לאָנדאָן קיין פּאַריז). ביידע שפּילער, וואָס טראָגן די נעמען פֿון די צוויי שטעט, מוזן זיך בייטן מיט די ערטער, דערבײַ מוזן זיי שפּרינגען אויף איין פֿוס. דער בלינדער רייזנדער באַמיט זיך דאַן צו כאַפּן איינעם פֿון די „שטעט". ווען דאָס גיט זיך אים איין, ווערט דער געכאַפּטער אַ רייזנדער.

פֿאָרזיכטיק!

צאָל אָנטײלנעמער: פֿון 2 ביז 5. שפּיל־צײַג: אַ 15—20 גליכע שטעקעלעך. אַ 5 שטעקעלעך דאַרפֿן זיך אונטערשיידן פֿון די איבעריקע, אָדער לויט דער פֿאָרם אָדער לויטן קאָליר. אָנשטאָט שטעקעלעך קאָנען אויך זיין בלײַפֿעדערס.

מען נעמט צוזאַמען אַלע שטעקעלעך אין פֿויסט. עפֿענענ־דיק די האַנט, פֿאַלן זיך אַלע שטעקעלעך פֿאַנאַנדער. מען דאַרף דאַן אויפֿזאַמלען די שטעקעלעך נישט רירנדיק קיין צווייט שטע־קעלע, כוץ דעם, וואָס מען הייבט אויף. אַ געווײנלעך שטעקעלע

רעכנט זיך איין פונקט. די ספעציעלע פּאַרמען אָדער קאָלירן — 10 פונקטן. איין שטעקעלע (אָפּגעצערט פון פריער) איז 25 פונקטן. געוווּנען האָט דער, וואָס האָט פריער אויפגעזאַמלט 100 פונקטן אָדער האָט צום סאָף פון שפּיל די גרעסטע צאָל פונקטן.

אויב א שפּילער רירט אָן א שטעקעלע, פאַרלירט ער די געוווּנענע פונקטן פון דעם לעצטן גאַנג.

דאָס קעסטעלע

צאָל אָנטײלנעמער: פון 2 ביז 8; שפּיל־צייג: א קעסטעלע פון שוועבעלעך.

מען לייגט אַוועק אויפן ראַנד פון טיש א קעסטעלע פון שוועבעלעך מיט דער קאָלירטער זייט אַרויף, אַזוי, אַז נאָר א טייל פון קעסטעלע זאָל ליגן אויפן טיש. מיט איין פינגער גיט מען א וואָרף דאָס קעסטעלע פון אונטן ביים טייל, וואָס ליגט אויסערן ראַנד פון טיש, אַזוי, אַז דאָס קעסטעלע זאָל פאַלן אויפן טיש. אויב עס איז געפאַלן מיט דער קאָלירטער זייט אַרויף — רעכנט זיך 1 פונקט, און דער זעלבער שפּילער וואַרפט ווייטער. אויב דאָס קעסטעלע האָט זיך געשטעלט אויף איינע פון די צוויי זייטן, ווו עס געפינט זיך די שוועבל, רעכנט זיך פאַר 10 פונקטן; ווען דאָס קעסטעלע שטעלט זיך אויף (ווען ס'שטעלט זיך אויף דער קלענסטער אויבערפלאַך) רעכנט זיך פאַר 25 פונקטן. אויב דאָס קעסטעלע פאַלט מיט דער טונקעלער זייט אַרויף, רעכנט זיך פאַר פאַרשפּילט, און עס הויבט אָן דער ווייטערדיקער שפּילער לויט דער ריי. ווער פון די שפּילער עס דערגרייכט פריער 100 פונקטן, האָט געוווּנען.

מ'קען די שפּיל קאָמפּליצירן: כדי צו געווינען, מוז מען

דערגרייכן פונקט 100 פונקטן און נישט מערער. אויב דער לעצטער ווארפט גיט צום ביישפּיל צוזאַמען מיט דער פריערדיקער צאָל 109 פונקטן, ווערן די איבעריקע 9 פונקטן אַראָפּגערעכנט פון די 100, עס בלייבט דאַן דעם שפּילער 91 פונקטן.

דאָס נישט דערגרייכבאַרע צוקערל

צו אַ שטעקעלע (צווייגל) בינדט מען צו אַ שטריקל, צו וועלכן עס איז צוגעבונדן אַ צוקערל. דעם גרעבערן עק פון צווייגל שטעקט מען אַריין הינטערן פּאַסיק אויפן רוקן פון אַן אָנטייל־נעמער, אַזוי, אַז דאָס צוקערל אויפן שטריקל זאָל הענגען פּונקט ביי דער נאָז פון אָנטייל־נעמער. מען דאַרף זיך באַמיען, האַלטנדיק די הענט הינטער זיך, אָנצוכאַפּן מיטן מויל דאָס צוקערל. עס דאַכט זיך אויבן־אויף, אַז ס'איז זייער לייכט, אָבער ווי נאָר דער נאַשער גיט זיך אַ ריר — אַנטלויפט דאָס צוקערל פון זיין מויל. מען גיט עטלעכע קינדער מיטאַמאָל אַזעלכע ווענדקעס און מען אָרדנט איין אַ פאַרמעסטונג: ווער וועט פריער אַריינכאַפּן דאָס צוקערל?

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. מען דאַרף זיך וואָס וויניקער באַוועגן. דאָס צוקערל פאַלט דאַן לייכטער אַריין אין מויל.

דער פיש־פאַנג

אויף דער ערד צייכנט מען אָן אַ קרייז. דאָס וועט זיין דאָס וואַסער, אַלע זעצן זיך אויף בענק אַרום דעם קרייז.

יעדער דאַרף באַקומען אין האַנט אַ ווענדקע צום כאַפּן פיש מיט אַ העקל צום סאָף. אַנשטאָט פיש צעוואַרפט מען אין „וואַסער" קוילעכלעך פון גאַרן (15—20 שטיק). צו יעדן קוילעכל דאַרף זיין צוגעפעסטיקט אַן אויסגעבויגן דרעטל, אין וועלכן מען זאָל קענען פאַרטשעפּען דאָס העקל פון דער ווענדקע און אַרויסציען פון „וואַסער" דאָס קוילעכל. אין לעכל פון קוילעכל לייגט מען אַריין אַ ווייס פאַפּירל מיט אַן אויפשריפט וויפל דער „פיש" וועגט (100 גראַם, 300 גראַם, 3 קילאָ, 10 קילאָ א. אז. וו.).

לויט אַ צייכן פאַרוואַרפן די פישער די ווענדקעס. יעדער באַמיט זיך צו כאַפּן וואָס מער פיש. מען כאַפּט אַזוי לאַנג, ביז דאָס „וואַסער" ווערט אויסגעליידיקט פון פיש. דאַן ציט אַרויס יעדער די צעטעלעך פון די קוילעכלעך און מען סומירט וויפל קילאָ פיש יעדער האָט געכאַפּט. דער וואָס האָט די גרעסטע וואָג האָט געוואונען. עס קען פאַסירן, אַז דער וואָס האָט געכאַפּט אַממערסטן פיש האָט אַמווייניקסטן קילאָ, און דער וואָס האָט אַרויסגעצויגן איין פישל פון 20 קילאָ — האָט געוואונען.

מען קען די זעלבע שפּיל אָרגאַניזירן אויך אין צוויי פּאַרטייען.

די שפּיל כאַזערט מען איבער אַזוי לאַנג, ביז איין פּאַרטיי אָדער איין שפּילער דערגרייכט די אָפּגערעדטע צאָל קילאָ.

בלאָז שטאַרקער

צאָל אָנטיילנעמער: פון 2 ביז 5.

מען גרייט צו פאַפּירענע לייקעלעך (לעיעק, קאַנוסן). צו אַ טשוואָק צוגעקלאַפּט צו דער וואַנט בינדט מען צו אַזוי פיל פעדים, וויפל פערזאָן ס'נעמען אָנטייל אין דער שפּיל. יעדער

פאַרעם האַלט $1\frac{1}{2}$ מעטער די לענג. אויף די פּעדים ציט מען אַרויף די לייקעלעך (קאָנוסן) מיט דער ברייטער אָפענער זייט צו די שפּילער.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין איין ריי. זיי נעמען אין האַנט דעם פרייען עק פון פאָדעם און הייבן אָן צו בלאָזן אין די לייקעלעך. געווּנען האָט דער, וועמענס לייקעלע עס האָט דריי מאָל דערגרייכט דעם טשוואָק פריער פאַר אַלע. עס איז געווּנטשן, אַז די לייקעלעך זאָלן זיין פון פאַרשידענע קאָלירן.

באַלמעלאָכעס

צאָל אָנטײלנעמער: אומבאַגרענעצט; שפּיל־צייג: נישט נייטיק; ציל פון שפּיל: אויפמערקזאַמקייט.

דער אָנפירער זיצט אַנטקעגן אַלע שפּילער. יעדער שפּילער קלייבט זיך אויס אַ פאַך פון אַן אַרבעטער (סטאָליער, פריזיר, מוזיקאַנט א. אַז. וו.) און מען שטעלט פעסט אַ סימבאָלישע באַוועגונג פאַר יעדן פאַך, וועלכן עס דאַרף קענען נאָכמאַכן דער, וואָס האָט דאָס אַנטשפּרעכנדיקע פאַך אויסגעקליבן. דער אָנפירער דאַרף קענען נאָכמאַכן אַלע באַוועגונגען. אַלע שפּילער פּאַטשן מיט די הענט אין טיש אָדער אויף די קני. דער אָנפירער טוט אויך דאָס זעלבע, אָבער אין צווישן מאַכט ער פּלוצלונג אַ באַוועגונג, וואָס סימבאָליזירט אַ געוויסע אַרבעט. דער אַנטשפּרעכנדיקער אַרבעטער דאַרף טייקעף מאַכן די זעלבע באַוועגונג; אויב ער פאַרגעסט, אָדער ער מאַכט עס צו שפּעט, גיט ער אַ פאַנט. דער אָנפירער קען מאַכן עטלעכע באַוועגונגען מיטאַמאָל די זעלבע אָדער פאַרשידנאַרטיקע. יעדע באַוועגונג דאַרף טייקעף נאָכגעמאַכט ווערן פון אַנטשפּרעכנדיקן באַלמעלאָכע.

די שפּיל רופט אַרויס פיל הייטערקייט.

דער דאָקטאָר

אַלע זעצן זיך אויס אין אַ קרייז. יעדער איינער זאָגט זיין שאָכן פון רעכטס אויפן אויער אַ נאָמען פון אַ קראַנקייט, און זיין שאָכן פון לינקס זאָגט ער אַ מיטל, ווי אַזוי די אָנגערופענע קראַנקייט אויסצוהיילן. ווען אַלע שפּילער קענען שוין זייער קראַנקייט און האָבן באַקומען אַ רעצעפּט פאַר איר, זאָגט יעדער שפּילער לויט דער ריי אין דער הויך, אויף וואָס ער קרענקט און ווי מען האָט אים געהייסן די קראַנקייט אויסהיילן.

די רעצעפּטן זענען געוויינלעך נישט אַנטשפּרעכנדיק די קראַנקייטן און דאָס רופט אַרויס פריילעכקייט.

מוישע קאַפּויער

צאָל אָנטיילנעמער: נישט באַגרענעצט;
שפּילצייג: נישט נייטיק; ציל פון שפּיל:
אויפמערקזאַמקייט און אָריענטאַציע.

די אָנטיילנעמער, אַ חוץ אַ וועכטער, ווערן אויסגעשטעלט אין אַ שוועדישער קאָלומנע אָדער אין אַן אַנדערן באַליביקן סיידער. דער אָנפירער אַליין, אָדער זיין פאַרטרעטער, מאַכט פאַרשידענע באַוועגונגען אויף אַן אָרט. אַלע אָנטיילנעמער מאַכן נאָך די באַוועגונגען אין אַ קעגנזעצלעכער פאָרם. צום ביישפּיל: דער אָנפירער שטעלט זיך אַכטונג, דאַרפן אַלע שטיין רוט; דער אָנפירער רוט, אַלע — אַכטונג; אָנפירער הענט אין אַ זייט, אַלע — צו די אַקסלען; אָנפירער הענט צו די אַקסלען, אַלע — הענט אין אַ זייט; אָנפירער פאַרלייגט די הענט אויפן קאָפּ, דאַרפן זיך אַלע זעצן אויף דער ערד א. אַז. וו. פאַר דער צייט פון שפּיל גייט אַרום דער וועכטער

מיט א פּאַסיקן און שמייסט יעדן, וואָס מאַכט נישט ריכטיק די באַוועגונגען.

ווען דער אָנפירער מאַכט א באַשטימטע באַוועגונג, גיט ער אָנשטאָט דער נאָרמאַלער קאָמאַנדע נאָך דעם באַפעל: מוישע! די שפּילער, ביים אויספירן די קעגנזעצלעכע פיגור, ענטפערן דאַן — קאַפּויער! אויסרופן ברענגען אריין לעבן אין שפּיל.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. ווען אַלע קעגנזעצלעכע באַוועגונגען דאַרף דער אָנפירער פריער מעלדן די אָנטיילנעמער פון שפּיל;
2. פון אָנהייב דאַרפן גענומען ווערן ווייניק קעגנזאַצן, ביס־לעכווייז אַלץ מער און מער. ווען די שפּילער זענען שוין גוט אָריענטירט אין שפּיל, קען דער אָנפירער זיינע איי־גענע באַוועגונגען ביים דורכפירן אויך אָנרופן אין קאָ־מאַנדעפאָרם. די שפּילער האָבן דאַן א גרעסערן ניסאָיען בייצוּשטיין. זיי דאַרפן זיך אָנטקעגנשטעלן צוויי כּושים: זיי דאַרפן מאַכן פאַרקערט, ווי זיי זעען און הערן.
3. די שפּיל דאַרף געפירט ווערן אין א שנעלן טעמפּאָ.

מוישע קאַפּויער (וואַריאַנט)

צאָל שפּילער: פון 2 ביז 10.

אַלע אָנטיילנעמער זעצן זיך אויס פון איין זייט צימער, אַנטקעגן זיצט דער אָנפירער. יעדער אָנטיילנעמער און אויך דער אָנפירער מוז האָבן א היטל. ווען דער אָנפירער זעצט זיך אַוועק — מוזן זיך אַלע אויפשטעלן; ווען דער אָנפירער שטעלט זיך — מוזן זיך אַלע זעצן; ווען דער אָנפירער טוט אָן דאָס היטל — טוען אַלע אויס די היטלען; ווען דער אָנפירער טוט אויס דאָס היטל — טוען די אָנטיילנעמער אָן די

היטלען. מיט איין וואָרט: אַלץ פאַרקערט.

ווער עס מאַכט שלעכט — גיט א פאַנט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די באַוועגונגען מוזן געמאַכט ווערן שנעל;
2. די באַוועגונגען מיטן היטל און די באַוועגונגען פון זעצן זיך און שטעלן זיך קענען געמאַכט ווערן גלייכצייטיק;
3. עס קענען שפּילן צוויי קינדער צווישן זיך, דאַן איז גוט צו נעמען 2 שטולן, איינער אַנטקעגן אַנדערן. אַלע איבעריקע קוקן זיך צו;
4. מען קען די שפּיל קאָמפּליצירן דורך פירן א שמועס, ביי וועלכן עס איז נישט דערלויבט צו זאָגן: יאָ, ניין, נישט.

פיפּערנאָטער

צאָל אָנטייל־נעמער: אומבאַגרענעצט; שפּיל־צייג: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל: אָריענטאַציע.

אַלע זיצן אַרום א טיש. דער אָנפירער רעדט אָפּ מיט די אָנטייל־נעמער, אַז זיי זאָלן קוקן אויף זיין האַנט און טאָן דאָס, וואָס ער הייסט, אָבער נישט וואָס ער טוט. אויב ער שטעלט אַוועק די פויסט אויפן טיש מיטן גראָבן פינגער אויסגעשטרעקט אַרויף און זאָגט דערביי „אויבן", מעגן אַלע טאָן דאָס זעלבע. אויב ער זאָגט „אונטן" און שטעלט אַוועק די פויסט איבער־געדרייט, אָנרירנדיק מיטן גראָבן פינגער דעם טיש — טוען אַלע דאָס זעלביקע; אויב אָבער ער רופט אויס „פיפּערנאָטער" דאַרפן אַלע אָנהויבן צו פּאַטשן מיט דער האַנט איבערן טיש.

דער אָנפירער מאַכט די באַוועגונגען שנעל און דערביי צעמישט ער די מיטשפּילער. ער זאָגט לעמאָשל „אויבן" און אַליין פּאַטשט ער מיט דער האַנט איבערן טיש. פאַרשטייט זיך,

אז אַ סאַך פּאַטשן מיט. דער וואָס האָט געהאַט אַ טאָעס, גיט אַ פאַנט אָדער גייט אַרויס פון שפּיל.

צעכישט (צעשטרייט)

אַלע שפּילער זעצן זיך אַרום טיש. איינער פירט אָן מיט דער שפּיל. די שפּילער און אויך דער אָנפירער באַוועגן לייכט מיט די הענט אויפן טיש (לייכט קלאַפּן). אויב עס שפּילט אַ גרויסע גרופּע, וואָס קען זיך נישט אויסזעצן אַרום טיש, קען מען זיך אויסזעצן אין אַ גרויסן קרייז און באַוועגן מיט די הענט אויף די קני; דער אָנפירער גיט אַרויס באַפעלן און די שפּילער פירן זיי אויס.

דער אָנפירער רופט אויס „נאָז", מוז יעדער שפּילער באַרירן מיטן פינגער די נאָז. אָנפירער: „אויג" — די שפּילער ווייזן מיט אַ פינגער אויפן אויג.

דער אָנפירער רופט אָן קעסיידער אַלע טיילן פון קאָפּ: אויער, שטערן, גאָמבע, ליפּן א. אַז. וו.

דער אָנפירער אַליין, ווען ער רופט אויס צום ביישפּיל „נאָז", באַווייזט נישט מיט דער האַנט אויף דער נאָז, נאָר אויף אַ צווייטן טייל קאָפּ, צום ביישפּיל: אויפן שטערן. דאָס מאַכט ער ספּעציעל, כּדי צו אַריינצוברענגען די שפּילער אין אַ טאָעס.

די שפּילער מוזן זיך טאַקע היטן נישט נאָכצומאַכן דאָס, וואָס דער אָנפירער מאַכט, נאָר אויסצופירן וואָס ער דיקטירט. די באַפעלן פון אָנפירער און די באַוועגונגען פון די שפּילער ווערן געמאַכט זייער שנעל. (די שפּילער ווייזן אָן מיט דער האַנט אויפן געפאָדערטן טייל פון קאָפּ און לאָזן מאָמענטאַל צוריק אַראָפּ די האַנט אויפן טיש אָדער קני. ווער עס פירט שלעכט אויס די באַפעלן,

גיט אַ פּאַנט. די וואָס מאַכן נישט קיין פּעלערן ווערן באַשטימט אַלס אָנפירער.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אַלע שפּילער מוזן קוקן אויפן אָנפירער. קעדיי דאָס צו דערגרייכן, קען מען אַריינפירן אַזאַ קאָמפּליקאַציע: ווען דער אָנפירער כאַפּט זיך אָן פאַר דער נאָז מוזן זיך אַלע אויפשטעלן און גלייכצייטיק טאָן דאָס וואָס דער אָנפירער רופט אויס. לעמאָשל: דער אָנפירער רופט אויס „אויג" און כאַפּט זיך פאַר דער נאָז — מוזן זיך אַלע אויפשטעלן און אָנרירן דאָס אויג.

מיט אַ קרייץ — אָן אַ קרייץ

צאָל אָנטיילנעמער: פון 6 ביז 15.

אַלע זיצן אין אַ קרייז. דער אָנפירער צווישן זיי. ער דערלאַנגט איין אָנטיילנעמער אַ שליסל אָדער אַ בלייפעדער און פרעגט אים: „מיט אַ קרייץ, צי אָן אַ קרייץ?" און יענער דאַרף ענטפערן אָדער „מיט" אָדער „אָן". צום ערשטן מאָל ענטפערט מען גלאַט אין דער וועלט אַריין — נישט פאַרשטייענדיק אין וואָס עס גייט; לאָמיר זאָגן: „מיט אַ קרייץ". דער אָנפירער איז מיט אים מאַסקים אָדער נישט. נעמט צו ביי אים דעם שליסל און גיט עס אַ צווייטן, אַ דריטן א. אַז. וו. יעדער מוז אים ענטפערן: מיט אַ קרייץ אָדער אָן אַ קרייץ. אַלע זענען שטאַרק פאַראינטערעסירט, פאַרוואָס גיט דער אָנפירער טייל גערעכט און טייל נישט. וואָס קען דאָס באַדייטן די פראַגע „מיט אַ קרייץ"? „אָן אַ קרייץ"? ס'ראָוו מיינט מען, אַז דאָס איז אָפּהענגיק פון דעם אויפן, ווי מען דערלאַנגט דעם בלייפעדער, פון זיין לאַגע צווישן די פינגער. מען קען

בעטן א דערלויבעניש ביים אָנפירער אליין צו דערלאנגען און פרעגן דעם אָנפירער די זעלבע פראגע. און דער אָנפירער מוז דאָן ענטפערן. אלע באמיען זיך צו דערגיין דעם באדייט פון דער פראגע. דער אָנפירער מאכט ספּעציעל פאַרשידענע קאָמבינאציעס מיטן בלייפעדער. לייגט אים אין דער ברייט פון האַנט אָדער האלט אים פאַרן שפּיץ מיט צוויי פינגער א.ד.גל. צום סאָף ווייזט זיך אַרויס, אַז אַנדערע שטויסן זיך אָן אויף דעם ריכטיקן באַטייט. דער סאָד ליגט אין דער לאגע פון די פיס ביים אָנפירער. אויב ער פאַרוואַרפט איין פוס איבערן צווייטן ביים דערלאַנגען דעם בלייפעדער, איז עס מיט א קרייץ, אויב נישט — איז עס אָן א קרייץ.

פון אָנהויב שפּיל רעדט מען אָפּ, אַז דער וואָס וועט דערגיין דעם סאָד דער ווערט א שוטעף צום אָנפירער און מען שפּילט ווייטער. וואָס מער אָנטיילנעמער עס דערגייען דעם ריכטיקן ענטפער, אלץ מער ווערן פאַרינטריגירט די איבעריקע.

הימל — ערד

צאָל אָנטיילנעמער: אומבאַגרענעצט; שפּיל־צייג: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל: אָריענטאַציע און פאַרווײלונג.

אלע זיצן אין א האלב־קרייז. דער אָנפירער אַנטקעגן זיי. ווען דער אָנפירער זאָגט „הימל", שטעלן זיך אלע אויף; ווען ער זאָגט „ערד" — זעצן זיך אלע צוריק. דערביי שטעלט זיך דער אָנפירער אויך אויף און גיט נאָך א מאַך מיט דער האַנט אַרויף און אזוי סוגערירט ער דעם אוילעם אויפצושטיין אפילע ווען ער זאָגט „ערד".

אויב דער אָנפירער מאַכט עס פלינק — האָבן אַ סאַך שפּילער אַ טאָעס און עס איז דערביי שטאַרק פריילעך.

אַ שאָד דיינע קני

צאָל אָנטיילנעמער: 3; שפּילצייג: אַ שטעקן און 2 קליידער־בערשטלעך; ציל פון שפּיל: פלינקייט און געשיקטקייט.

דער אָנפירער זיצט אין מיטן און פון ביידע זייטן צוויי שפּילער. דער אָנפירער האַלט צווישן די פיס אַ הויכן שטעקן און פאַרט מיט ביידע הענט אַרויף און אַראָפּ שטעקן, אַרויסגעבנדיק דערביי קלאַנגען פון אַ מאַשין.

די צוויי זייטיקע האַלטן אין האַנט אַ קליידער־באַרשט, מיט וועלכע זיי האָבן רעכט אַ קלאַפּ צו טאָן דעם מיטלסטן אין דעם מאָמענט, ווען ער גיט אַ פּאַטש זיי אין די קני.

אויב דער מיטלסטער מאַכט עס פלינק, דאַ איינעם דאַ דעם צווייטן, ווערן די זייטיקע צעטומלט און זייער אָפּט באַקומען זיי אַליין די קלעפּ פון קליידער־באַרשט, אַזש די קני הויבן אָן ווי צו טאָן.

דאַן טוישט מען זיך און דער מיטלסטער ווערט אַ זייטיקער.

אַ רייזע איבער דער וועלט

יעדער מיטשפּילער קלייבט זיך אויס אַ נאָמען פון אַ לאַנד אָדער שטאָט. דער אָנפירער אָדער איינער פון די שפּילער דערציילט וועגן אַ רייזע, וואָס ער האָט געמאַכט איבער

דער וועלט, וועגן דערהאַלטענע בריוו אָדער צייטונגען פון פאַרשידענע לענדער אָדער שטעט. דערביי דערמאָנט ער פון צייט צו צייט די נעמען פון לענדער און שטעט, וואָס עס האָבן זיך אויסגעקליבן די אָנטיילנעמער פון שפּיל. ביי יעדן מאָל אָנרופן אַ שטאָט מוז דער אָנטיילנעמער, וואָס טראָגט דעם נאָמען פון דער אָנגערופענער שטאָט, ענטפערן „יאָ" אָדער זיך אויפשטעלן. פאַר נישט ענטפערן אָדער ענטפערן צו שפּעט, גיט מען אַ פאַנט. מען טאָר נישט אָנרופן אַ שטאָט, וואָס שפּילט נישט מיט. דער ציל פון שפּיל איז — שאַרפן די אויפמערקזאַמקייט.

עס זענען מעגלעך וואַריאַנטן אין דער שפּיל:

1. אַנשטאָט נעמען פון שטעט, קענען זיין נעמען פון שרייבער און נעמען פון ווערק;
2. ס'קענען אויך זיין נעמען פון שפּייזן. דערביי מוז יעדער מיטשפּילער טראָגן דעם נאָמען פון אַ הויפּטוואָרט צוזאַמען מיט אַן אייגנשאַפטס־וואָרט. צום ביישפּיל: ווייס ברויט, שוואַרץ ברויט, פרישע זעמל, אַלטע זעמל.

די שפּראַך פון באַלעכאַס

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 20; שפּילצייג: אַ האַלדז־טוך; ציל: איבן געהער.

אַלע שפּילער זיצן אין אַ קרייז. איינער מיט פאַרבונדענע אויגן געפינט זיך אין קרייז. ער דאַרף צוגיין צו אַ שפּילער פון קרייז און אַגרירנדיק אים הייסן, אַז ער זאָל נאָכמאַכן דעם קלאַנג פון אַ באַשטימטן באַלעכיי. יענער דאַרף גלייך אויספירן זיין פאַרלאַנג. אויב דער בלינדער דערקענט אים לויט דער שטים, טוישט ער זיך מיט אים מיט די ראָלן; אויב נישט — גייט ער צו אַ צווייטן שפּילער פון קרייז.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די שפּילער, וואָס האָבן נאָכמאַכן די קלאַנגען פון בעלע־כאַים, האָבן זיך באַמיען צו ענדערן די שטים.

דערקען לויטן שאָטן

עמיצן זעצט מען אוועק מיטן פּנים צו דער וואַנט און נאָענט פון איר, אויף אַ נידעריק בענקעלע, אָדער אויף דער ערד. הינטער אים שטעלט מען אוועק איינעם פון די אָנוועזנדיקע אין פּראָפיל דערנאָך אַנפּאַס. ער דאַרף מאַכן אייניקע באַוועגונגען, אַזוי, אַז זיין שאָטן זאָל פאַלן אויף דער וואַנט, צו וועלכער עס איז געווענדעט דער, וואָס דאַרף דערקענען דעם שאָטן. אויב ער דערקענט נישט, שטעלט זיך הינטער אים אַ צווייטער, אַ דריטער, ביז ער דערקענט עמיצן. דאַן זעצט זיך דער דערקענטער און עס הויבט זיך אָן פון דאָס ניי.

דאָס זעלבע קען געמאַכט ווערן מיט אַן עקראַן (מיט אַ לייליך אָדער מיט אַ גרויסן בויגן ווייסן פּאַפּיר). איינער זיצט הינטערן עקראַן און פון דער צווייטער זייט וואַרפט מען דעם שאָטן פון די אָנטיילנעמער.

קאַלידאָסקאָפּ

אָנטיילנעמער: ביז 12.

די שפּילער שטייען אין אַ שורה און יעדער פון זיי קלייבט זיך אויס אַ קאָליר. איין שפּילער גייט דאַן אַרויס פון צימער און אַלע טוישן זיך אין דער צייט מיט די ערטער. ווען דער שפּילער קומט צוריק אַריין דאַרף ער אויסרעכענען יעדנס קאָליר אין דעם סיידער, אין וועלכן די שפּילער שטייען איצט.

געדענק דאָס אָרט

צאָל אָנטייל־נעמער: נישט באַגרענעצט;
שפּילצייג: באַליביקע קעגנשטאַנדן;
ציל פון שפּיל: אויפמערקזאַמקייט.

מען לייגט פאַנאַנדער אויפן טיש עטלעכע זאַכן (אַזעלכע, וואָס מען האָט אונטער דער האַנט): אַ טינטער, אַן אַש־בע־כער, בלייער, פעדער, ביכל, שפּיגעלע, לעשער א. אז. וו. זאָלן זיך די אָנטייל־נעמער אַ ווײַלע צוקוקן אין וואָס פאַר אַ סדר די זאַכן ליגן. נאָכדעם, ווי מען מישט די זאַכן צונויף — זאָל יעדער פּרובירן אויסלייגן די זאַכן לויט דעם פּלאַן, ווי זיי זע־נען פריער געלעגן.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער אָנפירער דאַרף פון פריער זיך פאַרצייכענען דעם פּלאַן פון די אויסגעלייגטע זאַכן, כדי צו קענען קאָנטראָ־לירן די אַרבעט פון די שפּילער.

אויסשטעל־פענסטער

צאָל אָנטייל־נעמער: ביז 15; ציל פון שפּיל: איבן אויפמערקזאַמקייט און זיקאָרן.

ווען מען פירט אַן אויספלוג איבער די גאַסן פון שטאָט, קען מען געבן אַזאַ אויפגאַבע: די אָנטייל־נעמער דאַרפן זיך אויסשטעלן בײַ אַן אויסשטעל־פענסטער, אים באַקוקן 2 מינוט און אַוועקגיין ווײַטער. צוריקקומענדיק פון אויספלוג דאַרף יעדער אָנשרײַבן אַ רשימה פון די באַמערקטע זאַכן אין אויס־

שטעל־פענסטער. הערן אַנפירער דאַרף צוליב קאָנטראָל האָבן א פולע רעשימע פון די זאַכן, וואָס זענען אַרויסגעשטעלט אין פענסטער. פאַר יעדער ריכטיק־באַמערקטער זאַך גיט מען דעם אָנטיילנעמער א פונקט. פאַר יעדער איבעריקער זאַך — נעמט מען אַראָפּ א פונקט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען·

1. מען דאַרף אָנהויבן פון אַן אויסשטעל־פענסטער, וווּ עס געפינען זיך ווייניק קעגנשטאַנדן;
2. ביי א גרעסערן פענסטער קען מען געבן 3—4 מינוט צייט צום באַקוקן.

געדענק וועלכע זאַכן

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 15; ציל פון שפּיל: איבן די אויפמערקזאַמקייט.

דער פירער פון דער שפּיל גרייט צו א טאַבעלע אויף א דיטעלע אין זיין נאָטיץ־ביכל. ער שרייבט אויס אַלע נעמען פון די שפּילער, איינעם אונטער דעם אַנדערן, און צעטיילט דאָס זייטעלע אויף אַזוי פיל ווערטיקאַלע רובריקן, וויפל זאַכן ער וועט באַהאַלטן צוגעבנדיק נאָך 2 רובריקן: איינע אויף די צאָל טאָעסן (אויב מען רעכנט אויס א זאַך, וואָס איז נישט געווען) און די צווייטע אויף דעם לעצטן סאַכאַקל, וואָס באַקומט זיך נאָכן אַראָפּנעמען די צאָל טאָעסן פון דער צאָל ריכטיקע ענטפערס. אויפן טיש לייגט ער אויס אין אומאָרד־

נעמען פון די שפּילער	מעסערל	שליסל	בלייער	20 גר.	5 גר.	פייפעלע	פּאַפּיר	שפּילקע	צאָל טאָעסן	אַלג. רעזולטאַט
יאָסל	+	—	+	+	—	+	+	—	0	5
בייקע	+	+	+	+	+	—	+	+	1	6

נונג אַלע קעגנשטאַנדן, וואָס ער האָט צוגעגרייט, אָדער פּאַשעט פון קעשענעס צונויפגעזאַמלט. ער דעקט עס איבער מיט אַ צייטונג. אַלע שפּילער שטעלן זיך אַרום. איינער פון די צוויי טאָר נישט פאַרשטעלן. דער אָנפירער דעקט אָפּ די צייטונג און די שפּילער באַקומען 1 מינוט צייט זיך צוצוקוקן צו די זאַכן. דאַן פאַרדעקט ער צוריק דעם טיש און יעדער מוז טייקעף פאַרשרייבן אויף אַ שטיקל פּאַפּיר אַלץ, וואָס ער האָט געזען אויפן טיש. אויף דעם צעטל דאַרף מען אָנשרייבן דעם נאָמען. די צייט צו פאַרשרייבן איז אַ באַגרענעצטע, צב"ש 2 מינוט (יעדער דאַרף האָבן אַ בלייפעדער ביי זיך). ווען דאָס אַלץ ווערט דורכגעפירט, נעמט צונויף דער אָנפירער אַלע צעטעלעך. מען קאָנטראָלירט די רעזולטאַטן, אַריינשרייבנדיק אַלץ אין דער צוגעגרייטער טאַבעלע.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. יעדעס מאָל דאַרף מען פאַרגרעסערן די צאָל קעגנשטאַנדן (פון 12 ביז 25), אָדער פאַרקלענערן די צייט פון צוקוקן זיך און די צייט צום פאַרנאָטירן.

שאַך־פיגורן

צאָל אנטיילנעמער: ביז 15; ציל פון שפּיל: איבן אויפמערקזאַמקייט.

דער פירער פון שפּיל שטעלט אויס אויף א שאָך־ברעט באַשטימטע פּאָזיציעס פון שאָך־פיגורן און פאַרדעקט עס מיט א צייטונג. ער הייסט יעדן שפּילער אָנצייכענען אויף א שטיקל פּאַפּיר א שאָך־ברעטל. דאַן דעקט ער אָפּ דאָס שאָך־ברעטל און גיט א מעגלעכקייט אין משך פון 2 מינוט זיך צוקוקן צו דער פּאָזיציע פון די פיגורן. די שפּילער דאַרפן שנעל אָנצייכענען ביי זיך די פּאָזיציעס פון די פיגורן.

די רעזולטאַטן דאַרף דער פירער נאָטירן, פאַררעכענענדיק יעדן פעלער פאַר א מינוס.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דאָס ערשטע מאָל נעמט מען ווייניק פיגורן (5—7), וואָס ווייטער פאַרגרעסערט מען די צאָל אָדער מען פאַרקלענערט די צייט פון צוקוקן זיך און די צייט פון נאָטירן.

דערקען דעם קלאַנג

צאָל אנטיילנעמער: ביז 20; ציל פון שפּיל: איבן געהער־כושים.

אין א קאָנסערוון־בלעכל אָדער אין א קאַרטאָנען־שאַכטל שיט מען אריין אַרבעס דערנאָך באָב. שפּעטער קאָרן, רייז, מאַנע־קאַשע, מעל א. אז. וו.; מען שאָקלט דאָס שאַכטל און מען דאַרף דערקענען, וועלכע פון די אויבן־אויסגערעכנטע פּראָדוקטן געפינען זיך אין שאַכטל.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. יעדער שפּילער באַזונדער דאַרף פּרוּוון דערקענען, וואָס עס געפינט זיך אין שאַכטל און נישט אַלע צוזאַמען. אַמ־בעסטן איז אויסרופן לויט דער ריי די שפּילער, ביז עמיץ דערקענט, וואָס אין שאַכטל געפינט זיך. ווען מען שיט אַריין אין שאַכטל עפּעס אַנדערש, דאַרף מען אויס־רופן צום דערקענען דעם ווייטערדיקן לויט דער ריי און נישט אָנהויבן שטענדיק פון די זעלבע שפּילער;
2. מען קען אויך געבן יעדן שפּילער באַזונדער צום דער־קענען יעדן אינהאַלט פון שאַכטל און נאָטירן די ענט־פערס פון די באַזונדערע שפּילער. צום סאַך רעכנט מען צונויף וויפל מאָל יעדער האָט געטראָפן. דער, וואָס האָט די גרעסטע צאָל פּונקטן, דער האָט געוווּנען.

דערקען דעם רייעך

צאָל אָנטייל־נעמער: ביז 20; ציל פון שפּיל: איבן נאָז־כוש.

אין פּאַפּירענע בייטעלעך לייגט מען אַריין שמעקנדיקע געגנשטאַנדן, צב"ש: שטיקלעך מערן, כריין, קרויט, פעפער, קנאָבל, צימרינג א. ד. גל. מען נומערירט די בייטעלעך און מען בעט די כעוורע זיי זאָלן אויף אַ פּאַפּיר אָנשרייבן, וואָס עס געפינט זיך אין יעדן בייטעלע, צב"ש: אין נומער 1 — קרויט, נומ' 2 — פעפער א. אַז. וו.

מען קען דאָס. זעלבע טאָן מיט פלעשלעך (באַקלעפּטע פון דרויסן מיט פּאַפּיר). אין די פלעשלעך גיסט מען אָן בענ־זין, נאַפט, ספּירט, ריינע וואַסער, עסיק א. אַז. וו.

מען דאַרף נאָטירן וואָר און וויפל פעלערן יעדער מאַכט. די איבונג דאַרף מען דורכפירן עטלעכע מאָל.

פאַרגעדענקען

ציל פון שפּיל: איבונגען פון זיקאָרן.

מען הערט אַמאָל נעמען פון אומבאַקאַנטע מענטשן אָדער פרעמדע גאַסן פון נישט געהערטע שטעט, ס'איז שווער צו פאַרגעדענקען די נעמען. מען דאַרף אַמאָל געדענקען אַ נומער פון טעלעפאָן, אַן אַדרעס, וועלכן מען דאַרף נישט האַלטן פאַרשריבן, נאָר מען מוז נאָר טראָגן אין קאָפּ. ס'איז נישט אַזוי לייכט, אָבער עס זענען דאָ פאַרשידענע מיטלען זיך לייכטער צו מאַכן דאָס פאַרגעדענקען.

מען דאַרף, צום ביישפּיל, פאַרגעדענקען דעם אַדרעס: ניקאָדימסקע גאַס נומ' 18, פּינטעלעוויטש, טעלעפאָן 12.24-54. מאַכט מען זיך אַזאַ סימען: ניקאָדימסקאַ — עס גייט אַוועק מיטן רויך (זניקאַ דימעם); פּינטעלעוויטש — דערביי גיב איך אַ פּינטל מיט די אויגן; נומ. 18 — כ'דערמאָן זיך, אַז מיין ברודער איז אַלט 18 יאָר; דער נומער פון טעלעפאָן 12-24-45 — 12 גיט אין דער סומע פון די ציפער 3 (2+1), 24 גיט אין דער סומע 6 (2+4), 54 גיט אין דער סומע 9 (5+4) און מען קען שוין פאַרגעדענקען.

עס איז נויטיק צו איבן אין אַזעלכע מנעמאָניקאָמבינאַציעס, וועלכע ברענגען פּראַקטישן נוצן אין טאָג־טעגלעכן לעבן. מען לייענט דורך פאַר אַ גרופּע קינדער אַ צייטונג־נאָטיץ, וווּ עס ווערן דערמאָנט אומבאַקאַנטע מענטשן, שטעט, ציפערן. מען לייענט איין מאָל איבער דייטלעך און מען

הייסט די כעוורע אָנשרייבן וואָס געוויער דאָס, וואָס זיי האָבן געהערט. שפּעטער לייענט דער פירער פון שפּיל הויך יעדנס נאָטיץ.

באַוועגלעכע שפּילן

ווערטער־שפּיל

מען צעטיילט צווישן די שפּילער צעטעלעך, אויף וועלכע עס איז זייער דייטלעך אָנגעצייכנט אָדער אָנגעשריבן אַן אָס פון אַלעפבייס. די אַליינהילכערס (א, אָ, י, ו, ע) געפינען זיך אין אַ גרעסערער צאָל, ווי די מיטהילכערס (קאָנסאָנאַנטן). די שפּילער זענען צעשפּרייט איבערן זאַל און האַלטן די צעטעלעך מיט די אויסיעס אַזוי, אַז מען זאָל זיי קענען זען. דער ציל פון דער שפּיל איז אין משך פון 15 מינוט זאָל יעדער שפּילער צונויפשטעלן צוזאַמען מיט אַנדערע וואָס מער ווערטער. אויפן סיגנאַל פון אָנפירער זוכט יעדער שפּילער זיך צו פאַרייניקן מיט אַנדערע שפּילער, קעדיי צונויפצושטעלן אַ וואָרט: צום ביישפּיל: דער וואָס האָט דעם אָס „ש" וועט זוכן די אויסיעס „ו" און „ד". צוזאַמען וועלן זיי בילדנדיק דאָס וואָרט „שוד" צוגיין צום אָנפירער, וועלכער וועט ביי יעדן אויפן צעטל זיך אונטערשרייבן. דאַן דאַרפן זיי ווידער פּרוּוון יעדער צונויפשטעלן אַ וואָרט און לויפן צוזאַמען צום אָנפירער אונטערשרייבן די צעטלעך. עס געווינט דער, וואָס האָט צום סאָף פון די 15 מינוט די גרעסטע צאָל אונטערשריפטן.

דער וואָלף און דער שעפּס

שפּילצייג: ביז 20; צאָל אָנטיילנעמער:
נישט נויטיק.

אַלע שפּילער, אַ חוץ איינעם — דעם וואָלף, שטעלן זיך אויס אין אַ ריי איינער הינטער דעם צווייטן און האַלטן איינער דעם אַנדערן ביי די לענדן, אָדער אַרומגענומען אין טאַליע. דער לעצטער פון דער ריי איז אַ שעפּס. דער ערשטער האַלט די הענט פאַנאַנדערגעשפּרייט און דערלאָזט נישט דער וואָלף זאָל כאַפּן דעם שעפּס. די גאַנצע ריי באַוועגט זיך אויך אין אַזאַ ריכטונג, אַז דער שעפּס זאָל נישט געכאַפּט ווערן דורכן וואָלף. דערביי מוז די ריי זיין אַ געשלאָסענע. אויך דער שעפּס טאָר זיך פון דער ריי נישט אָפּרייסן. ווען דעם וואָלף האָט זיך איינגעגעבן צו כאַפּן דעם שעפּס, באַשטימט מען צוויי אַנדערע שפּילער פאַר אַ וואָלף און שעפּס.

באַמערקונג:

פאַרן אָנהויב פון שפּיל מוז דער וואָלף שטיין פאַרן ערשטן פון דער ריי.

יאַגד נאָך פוקסן

שפּילצייג: ביז 30; צאָל אָנטיילנעמער:
נישט נויטיק; ציל: פלינקייט.

די שפּילער שטייען אין 2 גלייכע רייען אָדער שורעס. צווישן די רייען — אַן אָפּשטאַנד פון 1½ מעטער. צווישן די שפּילער פון יעדער ריי — אַן אָפּשטאַנד פון אַ האַלבן מעטער. דער ערשטער פון איין ריי איז אַ פוקס און דער ערשטער פון דער צווייטער ריי איז אַ יעגער. אויפן סיגנאַל פון אָנפירער הויבט דער פוקס אָן לויפן צום סאָף פון זיין ריי.

מאַכנדיק זיג־זאַגן צווישן די שפּילער, דאַן לויפט ער מיט דער צווייטער ריי צוריק צו זיין אָרט. ער קען דורכשניידן די רייען ווו ער וויל און מאַכן וויפל זיג־זאַגן ער וויל, קעדיי אַראָפּצופירן פון די שפּורן דעם יעגער. דער יעגער מוז לויפן פּינקטלעך מיט דעם זעלבן וועג, וואָס דער פוקס. אויב ער איז זיך טועה, מוז ער צוריקגיין צום אָרט, ווו ער האָט געמאַכט אַ טעות און דאַן ווייטער נאָכפאָלגן דעם פוקס.

אויב דעם פוקס געלינגט צוריקצוקומען אויף זיין אָרט, איז ער געראַטעוועט און שטעלט זיך צום סאָף פון דער ריי פון די פוקסן. אויב דער יעגער כאַפּט אים — טוישן זיי זיך מיט די ראָלן. דער יעגער שטעלט זיך צום סאָף פון דער ריי פון די פוקסן און דער געכאַפּטער פוקס שטעלט זיך צום אָנהויב פון דער ריי פון די יעגער און יאָגט נאָך דעם צווייטן פון דער ריי פון די פוקסן.

גאַסן און געסעלעך

צאָל אָנטײלנעמער: ווייניקסטנס 12; שפּיל־צייג: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל: איבן אָריענטאַציע און לויף.

די שפּילער, אַ כוץ צוויי, שטעלן זיך אויס אין 4 שורעס. איין שפּילער פון צווייטן געפינט זיך אויף אַן אָפּשטאַנד פון אַן אויסגעשטרעקטער האַנט. אין יעדער שורע האַלטן זיך די שפּילער פאַר די הענט, אַזוי, אַז צווישן צוויי שורעס בילדעט זיך אַ דורכגאַנג, אַ „גאַס". צוויי שפּילער הויבן זיך אָן צו יאָגן צווישן די גאַסן. איינער אַנטלויפט און דער צווייטער יאָגט. זיי האָבן רעכט זיך צו כאַפּן נאָר צווישן די „גאַסן" און נישט צווישן די „הייזער", צווישן די הענט פון די שפּילער הייסט עס.

אין אַ באַשטימטן מאָמענט גיט דער אָנפירער אַ קאָמענדע: לינקס אָדער רעכטס. די שפּילער לאָזן דאַן אָפּ די הענט פון זייערע שכנים, דרייען זיך אוים לויט דער קאָמענדע און נעמען זיך פאַר די הענט מיט די נייע שכנים. אויף אַזאַ אופן בילדן זיך אוים נייע גאַסן מיט אַן אַנדער ריכטונג. דער יעגער מיטן געיאָגטן דאַרפן שוין לויפן איבער די נייע געסלעך.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. מען דאַרף אָפּט בייטן די לויפנדיקע פּאָר;
2. דער אָנפירער גיט אַ קאָמענדע צו בייטן די גאַסן, דער איקער אין מאָמענטן, ווען דער געיאָגטער
אין אַ קריטישער לאַגע, אָדער פאַרקערט: ווען דער אָנפירער וויל, אַז דער געיאָגטער זאָל געכאַפּט ווערן.

האָצמעך יאָגט

צאָל אָנטיילנעמער: נישט באַגרענעצט.

אַלע אָנטיילנעמער לויפן זיך פאַנאַנדער איבערן פּלאַץ, אָדער זאָל אין אַ באַליביקער אָרדנונג. איינער, האָצמעך, יאָגט.

ווען האָצמעך רירט וועמען עס איז אָן, ווערט דער אָנגערירטער אַ האָצמעך און יאָגט ווייטער. די אָנטיילנעמער רייצן זיך מיט האָצמעכן, שרייענדיק: האָצמעך! האָצמעך!

די אָנטיילנעמער קענען זיך אָבער ראַטעווען, קעדיי האָצמעך זאָל זיי נישט טאָרן באַרירן דורך:

1. אוועקזעצן זיך אויף דער ערד, מיט בײדע פּיס געשטרעקט;

2. זעצן זיך אין טערקישן זיץ;

3. אויספֿאַל אויף דער ערד און האַלטן זיך אויף געשטרעקטע הענט;

4. שטעלן זיך אויף איין פֿוס און דעם צווייטן, געבויגן אין קני, מיט ביידע הענט צוציען צו זיך;

5. בלייבן הענגען אויף די הענט, אָנכאַפּנדיק זיך אָן פֿאַרשידענע קעגנשטאַנדן, לייטער, שאַפֿע א. ד. גל.;

6. בלייבן שטיין אויף איין פֿוס, מיט אַ האַנט, דורכנעמענדיק דורכן צווייטן פֿוס און זיך אָנכאַפּן פֿאַר דער נאָז;

7. אַוועקזעצן זיך אויף דער ערד מיט די פֿיס אויפגעהויבן.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אַלע קלאָלים, דורך וועלכע מען קען זיך ראַטעווען, טאָר מען נישט אַריינפֿירן גלייכצייטיק. דער אָנפֿירער דאַרף יעדעס מאָל מעלדן, דורך וועלכן מיטל מען קען זיך ראַטעווען.

צאַצי־מאַצי אַבי צאַצי

צאָל אָנטיילנעמער: נישט באַגרענעצט; ציל פֿון שפּיל: מונטערקייט, לויף.

אַלע אָנטיילנעמער שטעלן זיך ביי איין וואַנט פֿון זאַל. איינער, דער יעגער, ביי דער אַנטקעגנדיקער וואַנט.

דער יעגער פֿרעגט: צאַט אַ הין? (איר האָט (ס'האָט) אַ הון?).

שפּילער: מאַט אַ הין (מיר האָבן אַ הון!).

יעגער: צאַצי? (איר האָט זי?).

שפּילער: מאַצי! (מיר האָבן זי!).

יעגער: אַבי צאַצי! (אַבי איר האָט איר!).

דאן לויפט דער יעגער כאפן א שפילער (א הון). די שפילער ווידער לויפן אריבער צו דער אנטקעגנדיקער וואנט, ווו דער יעגער איז פריער געשטאנען. ווען דער יעגער האט געכאפט, ווערט זיין געהילף. די יעגער מוזן זיך אבער האלטן ביי די הענט. די יעגער הויבן אן דאס שפיל פון אנהויב (שטייענדיק שוין ביי דער צווייטער וואנט).

געווונען האט דער, וואס בלייבט דער לעצטער.

העזעלעך

צאל אנטיילנעמער: גישט באגרענעצט.
שפילצייג: נישט נויטיק; ציל פון
שפיל: אריענטאציע־איבונגען.

אלע שפילער ציילן זיך אויס צו 4. דער איינס, דער צוויי און דריי נעמען זיך אן פאר די הענט און בילדן א נארע. דער פערטער גייט אריין אין נארע און ווערט א האז. די נארעס שטעלן זיך פאנאנדער אויפן פלאץ אדער צימער אין פארם פון א קרייז אדער פירעק. די שפיל הויבן אן צוויי אנטייל־נעמער; איינער א האז און דער צווייטער א וואלף. דער וואלף יאגט נאך און וויל כאפן דעם האז. דער האז ראטעוועט זיך מיט דעם, וואס ער לויפט אריין אין א נארע. דער האז, וואס האט זיך פריער געפונען אין נארע, מוז גלייך פון דארט ארויסלויפן און זיך זוכן א נייע נארע. דער וואלף יאגט שוין דאן דעם נייעם האז. ווען דעם וואלף גיט זיך איין אנצורירן א האז איידער ער איז אריין אין א נארע — בייטן זיי זיך דאן מיט די ראלן, ד. ה. דער וואלף ווערט א האז און דער האז — א וואלף.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. ווען דער וואָלף רירט נאָר אָן דעם האָז, רעכנט ער זיך שוין פאַר געכאַפּט;
2. סיי דער וואָלף, סיי דער האָז האָבן רעכט צו לויפן אויפן גאַנצן פּלאַץ;
3. נאָך א באַשטימטע צייט שפּילן, מעלדעט דער אָנפירער, אז אלע „צווייען" ווערן האָזן און שפּעטער אלץ „איינסן";
4. דער אָנפירער דאַרף אכטונג געבן, אז די האָזן זאָלן נישט לויפן קעסיידער אין די זעלבע נאָרעס, ווייל דאַן בלייבן א סאך קינדער פּאַסיוו און נעמען נישט אָנטייל אין שפּיל. פּראַקטיש מאַכט עס דער אָנפירער אזוי, אז ער הייסט דער האָז, וואָס לויפט צופיל, זיך שטעלן אויפן אָרט פון האָז, וואָס לויפט ווייניקער.

דער דריטער אַנטלויפט

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 40; שפּילצייג: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל: אויפמערקזאַמקייט, לויף און פלינקייט.

עס ווערן געבילדעט צוויי קרייזן. איינער אין צווייטן. אזוי, אז די פּאָרן שטייען איין פּאַרטנער הינטערן צווייטן.

דאָס שפּיל הויבט אָן איין פּאָר, וואָס האָט זיך נישט געשטעלט אין קרייז. איינער אַנטלויפט און דער צווייטער יאָגט אים נאָך. דער וואָס אַנטלויפט ראַטעוועט זיך דורכדעם, וואָס ער שטעלט זיך פאַרן ערשטן, ביי וועלכער נישט איז פּאָר.

דער הינטערשטער, וואָס איז פריער געווען א צווייטער, ווערט שוין איצט א דריטער און מוז דעריבער אַנטלויפן. ער ווערט געיאָגט פון נאָכיאָגער און קען זיך ראַטעווען אויך דורך אויסשטעלן זיך פאַרן ערשטן ביי א צווייטער פּאָר. אויב דער

נאָכיאָגער ווערט אַז דעם געיאָגטן איידער ער האָט זיך געראַ־
טעוועט — בייטן זיי זיך מיט די ראָלן: דער ערשטער אַנט־
לויפט און דער צווייטער יאָגט אים נאָך.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. מען טאָר נישט לויפן דורכן קרייז;
2. עס זענען מעגלעך עטלעכע וואַריאַציעס אין דעם שפּיל:
א) די פּאָרן אין קרייז זיצן אין טערקישן זיץ, ב) דער
דריטער ווערט אַ נאָכיאָגער און דער פריערדיקער נאָכ־
יאָגער אַנטלויפט.

כאַפּ אָן — לאָז אָפּ!

אָנטיילנעמער: ביז 40.

די שפּילער נעמען זיך אונטער אָרעם צו 2. די פרייע
הענט דאַרף מען האַלטן אויף די לענדן. די פּאָרן שטייען אין
אַ באַליביקער אָרדנונג. 2 שפּילער יאָגן איינע די אַנדערע. דער
אַנטלויפנדער קען זיך ראַטעווען, אָנכאַפּנדיק דעם פרייען אָרעם
פון איינעם פון די שפּילער, וואָס בילדן אַ פּאָר. דער צווייטער
שפּילער פון דער פּאָר מוז דאַן טייקעף אָפּלאָזן דעם אָרעם פון
זיין פּאַרטנער. ער ווערט דער געיאָגטער שפּילער א. אז. וו.
ווען דער אַנטלויפנדער ווערט געכאַפּט, טוישן זיך די יאָגנדיקע
מיט די ראָלן.

דער סקולפּטאָר און זיינע סטאַטועס

אָנטיילנעמער: ביז 20.

אין איין עק זאָל (אין וואַרשטאַט) שטייען אין דער לענג

פון דער וואַנט (אָדער פון אַן אָנגעצייכנטער ליניע אויף דר'ערד) די שפּילער — סטאַטועס. אין צווייטן עק זאָל אַנט־קעגן שטיין דער סקולפּטאָר. ער דרייט זיך אויס מיט דער פּלייצע צו זיינע סטאַטועס, וועלכע רעדן זיך אָפּ צו באַפרייען און באַוועגן זיך לאַנגזאַם אָדער לויפנדיק אין דער ריכטונג פון סקולפּטור. דער לעצטער ציילט אָפּ: איינס... צוויי... דריי... און דרייט זיך אויס צו די סטאַטועס. ווער איז דער, וואָס באַוויזט נישט צו בלייבן שטיין פאַרגליווערט און ער באַמערקט איר באַוועגנדיק זיך. זי ווערט דאַן באַשטראָפט און צוריק אָפּ־געשיקט אין וואַרשטאַט אויף דער אויסגאַנג־ליניע. אַזוי באַ־זערט זיך עס איבער עטלעכע מאָל, ביז עס געלינגט איין סטאַ־טוע אומבאַמערקט צוצולויפן צום סקולפּטאָר און אים „טויטן" דורך אָפּקלאַפּן אין פּלייצע. די סטאַטוע ווערט אַ סקולפּטאָר און דער סקולפּטאָר פאַרוואַנדלט זיך אין אַ סטאַטוע.

סטאַטוע

אָנטײלנעמער: נישט באַגרענעצט.

אַלע שטעלן זיך אויס אין אַ קרייז מיטן פּנים צום צענטער. הענט — פריי. איין שפּילער לויפט אַרום דעם קרייז און וואַרפט אַראָפּ הינטער עמיצן אַ נאָז־טיכל אָדער אַ האַלז־טוך. מען טאָר נישט קוקן הינטער זיך בעת'ן לויפן. ווען אַ שפּילער באַמערקט הינטער זיך דאָס טיכל, דאַרף ער עס אויפהייבן און נאָכיאָגן דעם, וואָס האָט עס אַראָפּגעוואָרפן. דער לעצטער דאַרף זיך באַמיען שנעל צו פאַרכאַפּן זיין אָרט. אויב דער נאָכיאָגער כאַפּט אים, טוישן זיי זיך מיט די ראָלן. דער וואָס בלייבט אויסער דעם קרייז נעמט דאָס טיכל און דאַרף עס ווידער אַראָפּוואַרפן הינטער עמיצן.

אויב עמיצער האָט נישט באַמערקט דאָס טיכל, וואָס

מען האט הינטער אים אראפגעווארפן (די איבעריקע שפילער דארפן זיך, פארשטייט זיך, האלטן רואיק) און דעם לויפער געלינגט ארומצולויפן דעם גאנצן קרייז און אפצוכאפן דעם דאזיקן שפילער — דאן גייט דער לעצטער אריין אין קרייז און דארף דארט שטיין אויף אכטונג, ביז א צווייטער שלימאזל קומט אים פארבייטן.

מען קען דאס שפיל מאכן לעבעדיקער און אינטערעסאנטער דורך דעם, וואס ווען איינער באמערקט הינטער זיך דאס טיכל, כאפט ער עס און יאגט נאך דעם לויפער, ער קען עס לויפנ־דיק, אראפווארפן הינטער א דריטן, וועלכער יאגט דעם צווייטן און קען דאס טיכל ווארפן הינטער א א פערטן א. אז. וו. יעדער לויפט צום ארט, וו ער האט אונטערגעווארפן דאס טיכל.

ארום שטעקן

צאל אנטיילנעמער: ביז 20; שפילצייג: נישט נויטיק; ציל פון שפיל: איבן גע־שיקטקייט און אלג. קערפער־באוועגונג.

די אנטיילנעמער בילדן א קרייז. אלע האלטן זיך פעסט פאר די הענט. אין מיטן פון קרייז שטעלט מען אריין אין דער ערד א שטעקן (נישט פעסט) פון א 60—70 צ"מ די הויך. דער קרייז דרייט זיך און יעדער באמיט זיך ארויפצושלעפן א צווייטן אויפן שטעקן, אז יענער זאל אים אומווארפן. יעדער שפילער באמיט זיך מיט אלע מעגלעכע מיטלען דעם שטעקן אויסצומיידן. מען שפרינגט אריבער, מען הויבט אריבער איין פוס א. אז. וו. מען טאר אבער נישט אפלאזן די הענט. ווער עס ווארפט אום דעם שטעקן, פאלט ארויס פון שפיל. פאר די זיגער רעכענען זיך די לעצטע, וואס בלייבן אין קרייז.

באמערקונג:

אין צימער אָדער זאָל קען מען אָנשטאָט א שטעקן אוועק־שטעלן א בענקל, א קעסטל, אָדער אַנלייגן היטלען איינס אויפן אַנדערן.

די וואַנדקע

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 30; שפּילצייג: א שטריק מיט א צוגעבונדן געוויכט צו איין עק.

די שפּילער בילדן א קרייז. דער אָנפירער געפינט זיך אין דער מיט. ער דרייט אַזוי די שטריק, אַז דאָס געוויכט זאָל זיך שאַרן אויף דער ערד אונטער די פיס פון די שפּילער. ווען דאָס שטריקל דערנענטערט זיך צו א שפּילער, דאַרף ער אונ־טערשפּרינגען, כדי עס זאָל אים נישט פאַרטשעפּען. ווען דער שפּילער איז אונטערגעשפּרונגען נישט צו דער צייט און דאָס שטריקל האָט אים פאַרטשעפּעט, רעכנט ער זיך פאַר א גע־כאַפּטן אויף דער וואַנדקע. ווען א שפּילער איז 3 מאָל גע־כאַפּט געוואָרן, פאַרלאָזט ער די שפּיל.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. צום שטריקל טאָר מען נישט צובינדן קיין האַרטע זאַכן. אַמבעסטן איז א קליין זעקל זאַמד, א גימנאַסטישער טופל א. אַז. וו.;
2. דער אָנפירער דאַרף לאַנגזאַם אָנהויבן דרייען דאָס שטריקל. ביסלעכווייז קען ער איבערגיין אין א שנעלערן טעמפּ;
3. דאָס געוויכט דאַרף זיך שאַרן אויף דער ערד אָדער נאָענט צו דער ערד.

דער פּאַפּירענער שטעקן

אַלע שפּילער זעצן זיך אין אַ ברייטן קרייז. אין מיטן שטייט אַ בענקל און אויף אים ליגט אַ פּאַפּירענער שטעקן (געמאַכט פון אַ צונויפגעראָלעוועטער צייטונג). אַ שפּילער נעמט דעם שטעקן און גיט מיט אים אַ קלאַפּ עמיצן איבער די קני, דאַן לויפט ער צום בענקל לייגט אַוועק דעם שטעקן און לויפט זיך זעצן. דער געטראָפענער שפּילער הויבט זיך שנעל אויף און לויפט נאָך דעם ערשטן שפּילער. ווען דער ערשטער לייגט אַוועק דעם שטעקן אויפן בענקל, כאַפּט אים דער צווייטער און באַמיט זיך אָפּצוגעבן דעם קלאַפּ דעם ערשטן, ביז יענער באַוויזט זיך צו זעצן אויפן אָרט פון צווייטן. אויב דאָס געלינגט אים, בלייבט דער ערשטער אין קרייז, אויב נישט — בלייבט דער צווייטער אין קרייז.

דער לאָמער און צוויי בלינדע

צאָל אָנטיילנעמער: נישט באַגרענעצט;
שפּילצייג: צוויי טיכלעך, אַ שטריק און
אַ גלעקל; ציל פון שפּיל: אָריענטאַציע־
און געשיקטקייטראַיבונגען.

די אָנטיילנעמער זעצן זיך אָדער שטעלן זיך אַוועק אין אַ קרייז. צוויי אָנטיילנעמער בינדט מען די אויגן און זיי שפּילן אַלס „בלינדע". אַ דריטן בינדט מען צוזאַמען ביידע פיס און ער שפּילט אַלס „לאָמער". דער „לאָמער" שפּרינגט אַרום און קלינגט מיט אַ גלעקל. לויט דער ריכטונג פון קלאַנג דאַרפן אים די „בלינדע" כאַפּן. דער „לאָמער" האָט רעכט מיט אַלע מיטלען זיך אַרויסצודרייען, אָבער נאָר אין קרייז. ווען די „בלינדע" כאַפּן אים, באַשטימט מען נייע 3 „קאַליקעס" און די שפּיל גייט ווייטער.

דער לאָמער און דער בלינדער

צאָל אָנטײלנעמער: נישט באַגרענעצט;
שפּילצײג: אַ טיכל, אַ פּאַסיק און אַ
שטריקל; ציל פון שפּיל: אָריענטאַציע.

די אָנטײלנעמער שטעלן זיך אויס אין אַ קרײז. 2 גײען אַרײן אין קרײז. אײנעם, װאָס שפּילט אַלס „בלינדער", בינדט מען צו די אויגן און מען גיט אים אַ פּאַסיק אין האַנט אַרײן. דעם צװײטן, װאָס שפּילט אַלס „לאָמער" בינדט מען צונויף בײדע פיס. דער „בלינדער" פרעגט: „האַצמער, װו ביסטו?" דער „לאָמער" ענטפערט אים: „דאָ". לויט דער ריכטונג פון קלאַנג זוכט דער „בלינדער" דעם „לאָמען" און שמײסט אים מיטן פּאַסיק. דער לאָמער האָט רעכט צו אַנטלויפן נאָר אין די גרענעצן פון קרײז.

כאַפּ דעם פּאַסיק

צאָל אָנטײלנעמער: ביז 30; שפּילצײג:
אַ פּאַסיק; ציל פון שפּיל: אויפמערקזאַמ־
קײט און לויף.

די אָנטײלנעמער שטעלן זיך אויס אין צװײ שורעס אײנע אַנטקעגן דער צװײטער אויף אַן אָפּשטאַנד פון 20 מעטער (אין אַ צימער מאַכט מען דעם אָפּשטאַנד װיפל עס לאָזט זיך). די שפּילער פון יעדער שורע צײלן זיך אָפּ לויטן סײדער. עס באַקומט זיך, אַז אויף יעדן נומער זײנען פאַראַן 2 שפּילער: אײנער אין אײן שורע און אַ צװײטער אין דער צװײטער שורע. אויף אַ גלײכן אָפּשטאַנד צװישן בײדע שורעס לײגט מען אַװעק אַ פּאַסיק. דער אָנפירער רופט אַ צאָל, דאַן לויפן בײדע שפּילער, װאָס טראָגן דעם אָנגערופענעם נומער, אַרויס צום פּאַסיק.

דער, וואָס כאַפּט דעם פּאַסיק, שלאָגט דעם צווייטן, ביז יענער אַנטלויפט צוריק אין שורע אַריין.

באַמערקונג:

ווען ביידע שפּילער כאַפּן גלייכצייטיק דעם פּאַסיק, קערן זיי זיך צוריק אום אויף די ערטער.

געפין דעם פּאַסיק

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 30; שפּילצייג: אַ פּאַסיק, 2 טיכעלעך; ציל פון שפּיל: אָריענטאַציע־ און פלינקייט־איבונגען.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין צוויי שורעס איינע אַנטקעגן דער אַנדערער. אין דער מיט, אויף אַ גלייכן אָפּשטאַנד פון ביידע שורעס, ליגט מען אַוועק אַ פּאַסיק. לויט דער ריי פאַרבינדט מען די אויגן די ערשטע פּאָר. נאָכן סיגנאַל פון אָנפירער לויפט די פּאָר מיט פאַרבונדענע אויגן צום פּאַסיק. ווער עס געפינט פריער דעם פּאַסיק — שמייסט דעם צווייטן, ביז יענער לויפט צוריק צו זיך אין דער שורע אַריין.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער פּאַסיק דאַרף זיין אַ לייכטער און אָן אַ שנאָל. אַנשטאָט אַ פּאַסיק איז אָפּילע געוואונטשן אַ ווייכער קעגנשטאַנד (אַ שאַל);
2. מיט דעם פּאַס דאַרף מען שלאָגן נאָענט צו דער ערד, קעדיי נישט צו טרעפן אין קאָפּ אָדער אין פּאָנים;
3. קעדיי דער געשמיסענער זאָל זיך אָריענטירן ווו צו לויפן, איז געוואונטשן, אַז זיין אָנפירער זאָל אים רופן.

טאָג און נאַכט

צאָל אָנטײלנעמער: ביז 30; שפּילצײַג:
נישט נײטיק; ציל פֿון שפּיל: אָריענ־
טאַציע און פֿלינקײט.

דער טאָג יאָגט די נאַכט. די נאַכט — דעם טאָג. אַלע װײַסן עס און פֿונדעסטװעגן װעט נײַשט אײנער האָבן אַ טאָעס.

צװײ רײען שטעלן זיך אױס מיט די רוקנס צו זיך. אײנע איז טאָג, די צװײטע — נאַכט. 20 טריט פֿון זײ זע־נען אָנגעצײכנט צװײ ליניעס.

איצט רופֿט דער פֿירער: טאָג!

טאָג גײט. הײסט עס, אַז די נאַכט דאַרף אַנטלױפֿן. שנעלער לױפֿט צו דער ליניע, אױב נישט װעלן אײך די טעג נאָכיאָגן און כאַפּן.

דאָס קאָמישע איז (אין יעדער שפּיל טרעפֿן זיך פֿרײ־לעכע מאָמענטן) װען די טעג, לעמאָשל, אָנשטאָט נאָכצויאָגן הײבן אַלײן אָן צו אַנטלױפֿן. פֿאַרלירט נישט דעם קאָפּ!

מען טױשט אָפּט די סיגנאַלן (אָבער נישט אין קײן סײ־דער). יעדעס מאָל פֿאַלן אַרױס עטלעכע שפּילער. װעלכע פּאַרטײ װעט בלײַבן די לעצטע?

דרײ פּעטש

צאָל אָנטײלנעמער: ביז 30; שפּילצײַג:
נישט נײטיק; ציל פֿון שפּיל: פֿלינקײט.

צװײ פּאַראַלעלע ליניעס אױף אַן אָפּשטאַנד פֿון 30—40 טריט. הינטער יעדער פֿון זײ — גלײַכע פּאַרטײען.

פֿון דער ערשטער פּאַרטײ גײט אַרױס אַ פּאַנגער. די שפּילער פֿון דער צװײטער רײ שטרעקן אױס זײערע הענט.

דער פאנגער גיט דריי פעטש אין די דאזיקע הענט (ער קען אלע דריי מאל פאטשן אין דער זעלבער האנט, בעסער איז אבער אין פארשידענע) און אנטלויפט צו זיין פארטיי. דער דריטער געפאטשטער יאגט אים נאך. דעריאגט ער אים, איידער ער דערגרייכט זיין ליניע — נעמט ער אים צו זיך. דער געפאנגענער שטעלט זיך הינטער זיין פאנגער. אויב נישט — איז ער אליין געפאנגען.

מעטאדישע אנווייזונגען:

1. מען טאר נישט אריבערטרעטן מיטן פוס די ליניע. אויב יא — איז מען געפאנגען;
2. הינטער איין שפילער שטייט א געפאנגענער. פארמעסט זיך מיט דעם דאזיקן. פאנגסטו אים — באפרייסטו גלייכצייטיק אויך דיינע געפאנגענע כאווירים. אפט האט איין שפילער הינטער זיך א גאנצע ריי געפאנגענע. מיט אזא לוינט זיך צו פארמעסטן;
3. מען שפילט אדער ביז א געווויסע צייט (15 מינוט) און מען ציילט דאן איבער, אויף וועלכער זייט זענען איבערגעבליבן מער שפילער, אדער ביז איין פארטיע פארשפילט אין גאנצן.

הענער־קאמף

צאל אנטיילנעמער: א גראדע; שפילצייג: נישט נויטיק; ציל פון שפיל: גלייכגעוויכט און פלינקייט.

די שפילער שטייען פארוויז איינער אנטקעגן צווייטן, אויף איין פוס, די הענט פארלייגט אויף דער ברוסט. די פארטנערן שטופן זיך מיטן אקסל אדער מיט דער ברוסט און

יעדער באַמיט זיך דערביי, אַז דער קעגנער זאָל זיין געצוווּנ־
גען זיך צו שטעלן אויפן צווייטן פוס. דער פּאַרטנער, וואָס
קאָן נישט אויסהאַלטן די גלייכגעוויכט און באַרירט מיטן
אויפגעהויבענעם פוס די ערד, רעכנט זיך פאַר פאַרשפּילט.
צום סאַך פון שפּיל רעכנט יעדער פאַר אויס וויפל מאָל
יעדער האָט געוווּנען און ווער עס איז דער ענדגילטיקער
זיגער.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דאָס אויסקלייבן, אויף וועלכן פוס צו שטיין איז נישט באַליביק. דער אָנפירער דאַרף עס יעדעס מאָל מעלדן;
2. דאָס שטויסן זיך דאַרף נישט זיין צו שטאַרק, ווייל עס האַנדלט זיך מער אין פלינקייט, ווי אין קראַפט.

העגער־קאַמף (אין טיף קני בייגן)

די צילן און קלאָלים, ווי אין דער
פריערדיקער שפּיל.

די שפּילער שטייען פּאָרווייז איינער אַנטקעגן צווייטן
אין טיף קני בויגן, הענט געבויגן, מיט די האַנטפלאַכן (דלאָ־
ניעס) געווענדט צום קעגנער. די פּאַרטנערן פון איין פּאָר
קלאַפּן זיך קעגנזייטיק אין די האַנטפלאַכן, אַזוי, אַז איינער
זאָל דעם צווייטן אומוואַרפן (די ווייטערע קלאָלים זענען ווי
אין דער פריערדיקער שפּיל).

וואַרף פון אָרט

צאָל אָנטיילנעמער: אַ גרעסערע שפּילציילע;

נישט גויטיק; ציל פון שפּיל: גליובגער ווינט און געשיקטקייט.

די שפּילער שטייען, אין ברייטשטעלונג, איינער אַנטקעגן צווייטן אויף אַן אָפּשטאַנד פון אַ 60—70 צ"מ. מיט די האַנט־פּלאַכן קלאַפּט מען זיך אָן איינער אָן צווייטן און מען באַמיט זיך חערביי אַראָפּצושטופּן איינער דעם צווייטן פון אָרט. ווען אַ שפּילער רירט נאָר אָוועק אַ פוס פון אָרט, רעכנט ער זיך פאַר פאַרשפּילט. צום סאָף פון שפּילן רעכנט יעדע פּאָר אויס וויפל מאָל איינער האָט דעם צווייטן אַראָפּגעשטופּט און ווער עס האָט געוווּנען.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער אָפּשטאַנד פון איין שפּילער צום צווייטן איז אָפּהענגיק פון גרויס און עלטער פון די אָנטיילנעמער. דער אָפּשטאַנד ווערט באַשטימט אויף דעם אויפן, וואָס יעדע פּאָר לייגט אַרויף די הענט איינער דעם צווייטן אויף די אַקסלען, דערביי דאַרף דער קערפּער שטיין אין גאַנצן גלייך.

די הינטערשטע פּאָר קויפט

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 30; שפּילצייג:

נישט גויטיק; ציל פון שפּיל: פליגקייט.

אַלע אָנטיילנעמער שטייען אין צוויי רייען. איינער, דער יעגער, שטייט פאַרביידע רייען. ווען דער יעגער שרייט אויס „כאַווערשאַפט, לעצטע!" — ליפן די לעצטע פון יעדער ריי אַרויס צו דער טעטע, וואָס געפינט זיך אַ 10—20 מעטער פון די רייען. ווען דער יעגער כאַפּט איינעם פון די צוויי, ווערט דער געכאַפּטער אַ יעגער. אויב נישט — שטעלן

זיך די צורי פֿון פּאַרנט פֿון די רייען און ס׳לויפֿן ווידער די לעצטע. די לויפֿנדיקע קענען זיך ראַטעווען אויך פֿאַר דער מעטע, ווען זיי גיבן זיך ביידע די הענט.

ציל און טורעם

צאָל אַנטיילנעמער: ביז 20; שפּילצייג: שטעקנס; ציל פֿון שפּיל: איבן דעם ציל און פֿליבקייט.

אַלע שפּילער שטעלן זיך אויס אין אַ שורע אויף איין זייט פֿון פּלאַץ. אויף אַן אָפּשטאַנד פֿון 10 מעטער שטעלט מען אַריין אין דר׳ערד אַ שטעקן, אַזוי גערופֿענעם „טורעם" פֿון אַ האַלבן מעטער די הויך, נעבן וועלכן עס שטייט אַ „וועכטער". לויטן סיידער וואַרפֿט יעדער שפּילער זיין שטעקן צום „טורעם" און באַמיט זיך אים אומצוּוואַרפֿן. יעדעס מאָל, ווען דער „טורעם" פֿאַלט אום, דאַרף אים דער „וועכטער" צוריק אויפֿשטעלן. די שפּילער, וואָס האָבן שוין געוואָרפֿן זייערע שטעקנס, קענען אויסנוצן דעם מאָמענט און צו־כאַפּן זייערע שטעקנס און שטעלן זיך צום סאָף פֿון שורע. ווען די שפּילער דערנענטערן זיך צו די שטעקנס, נוצט עס אויס דער וועכטער אויף צו באַפֿרייען זיך פֿון זיין אַמט. ער מאַכט עס אויף אַזאַ אופֿן: ער רירט אָן וועמען עס איז פֿון די שפּילער און וואַרפֿט אַליין אום דעם „טורעם". דער אָנגערירטער ווערט אַ „וועכטער". דער „וועכטער" האָט אָבער רעכט אָנצורירן אַ שפּילער נאָר דאַן, ווען דער „טורעם" שטייט. דעם קלאַל נוצן אויס די שפּילער און וואַרפֿן אום דעם „טורעם", שליידערן אים ווייט אַוועק און ביז וואַנען דער „וועכטער" שטעלט אים צוריק אויף, כאַפּן אַלע די שטעקנס און אַנטלויפֿן אויף דעם אָנגעצייכנטן וואַרף־אָרט.

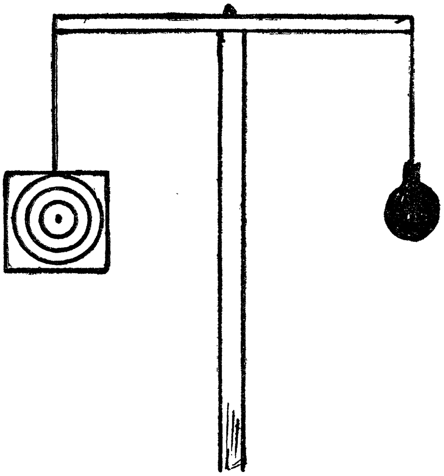
(דעם „טורעם" מעג מען אומוואַרפן אָדער אָוועקשליידערן נאָר מיט אַ שטעקן).

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער אָפּשטאַנד פון וואַרף־אָרט ביזן „טורעם" איז אָפּהענגיק פון דעם עלטער פון די שפּילער (6—12 מ.);
2. ביי דעם שפּיל קומט צום אויסדרוק דאָס געזעלשאַפט־לעכע פון יעדן שפּילער באַזונדער. ווען אַלע האָבן שוין אויפגעהויבן זייערע שטעקנס און נאָר איינער איז געבליבן, דאַרפן זיך אַלע געבן די מי דעם שטעקן צו באַקומען, כאָטש עס דראָט דערביי צו ווערן אַ „וועכטער";
3. מען דאַרף זיין פּאָרזיכטיק ביים וואַרפן די שטעקנס;
4. דער ערשטער וועכטער ווערט אויסגעקליבן אויף פאָלגנדן אופן: די שפּילער שטעלן זיך אויס אין איין שורה ביי דער וואַרף־ליניע. שטעלן אַוועק דעם שטעקן אויף דעם שפּיץ פון שוך און וואַרפן אים מיט דעם פוס אין דער ריכטונג צום „טורעם". אַ „וועכטער" ווערט דער, וואָס האָט געוואָרפן אַמשוואַכסטן.

גוט געציקט

מען אָרדנט איין אויפן פּלאַץ אַ מאַכשיר, אַ שטאַנג 1.80 מעטער די הויך. צו זיין שפּיץ פעסטיקט מען צו אַ צווייטע האָריזאָנטאַלע שטאַנג, אַזוי, אַז זי זאָל זיך קענען פריי דרייען, נישט פאַרלירנדיק די גלייכגעוויכט. אויף איין עק הענגט מען אויף אַ ציל־ברעט, אויפן צווייטן — אַ זעקעלע מיט מעל (אָדער מיט סאַזשע).



די אויפגאבע באשטייט אין דעם, וואס אנלויפנדיק מיט א שטעקן אין האנט, ווי מיט א שפיז, דארף מען אנ־טרעפן אין מיטן פון ציל־ברעט און שנעל אנטלויפן, קעדיי דאס זעקעלע מיטן מעל זאל נישט אויסשמירן. נישט אלע מאל גיט זיך עס איין. דער איקער דאס ערשטע מאל, ווען מען ריכט זיך ביכלאל נישט אויף א געפאר פון הינטן.

פיערלעשער

צאל אנטיילנעמער: נישט באגרענעצט;

שפילצייג: נישט נויטיק; ציל פון

שפיל: אריענטאציע, אלג. קערפער־איבונ־
גען און פלינקייט.

אלע שפילער, א חוץ דעם אנפירער, שטעלן זיך אויס

אין אַ קרייז אָדער אין אַ באַליביקער אָרדנונג. יעדער שפּילער צייכנט אָן אויף דער ערד אַרום זיך אַ קליינעם קרייז. נאָר דער אָנפירער בלייבט אָן אַ קרייז. דער אָנפירער שטייט נישט אויף אַן אָרט. ער לויפט, מיידט־אויס שטערונגען, מאַכט אַ האַנט־שטאַנד, אַ קאָפּ־שטאַנד, אַ קאָזשעליק א. אַז. וו.; אַלע שפּילער מאַכן פּינקטלעך נאָך דעם אָנפירערס באַוועגונגען. דער אָנפירער באַמיט זיך אַוועקצופירן די שפּילער וואָס ווייטער פון זייערע קרייזן. ווען דער אָנפירער גיט אַ געשריי: „עס ברענט!", לויפן אַלע שפּילער צו די קרייזן און יעדער פאַרכאַפּט אַן אָרט. אַזוי ווי דער אָנפירער האָט אויך פאַרכאַפּט אַ קרייז, בלייבט איין שפּילער אָן אַ קרייז. דער פאַרבליבענער ווערט אַ פירער און פירט ווייטער די שפּיל.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער אָנפירער קען מאַכן אַזעלכע באַוועגונגען, וואָס זיינען כאַראַקטעריסטיש פאַר פייערלעשער: פּאָמפּען וואַסער, ציען די קישקע, שפּריצן וואַסער און דערביי נאָכמאַכן די קלאַנגען, וואָס באַקומען זיך ביים שפּריצן וואַסער א. אַז. וו.;
2. ווען מ'שפּילט אין אַ צימער, קענען די אָנטיילנעמער זיך אויסזעצן אויף שטולן.

שמאָלע פאַרכאַפּ אַן אָרט

צאָל אָנטיילנעמער: אָן אומגראַדע; שפּיל־צייג: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל: ריטם און פלינקייט.

צוויי קרייזן מיט דער זעלביקער צאָל שפּילער. די קרייזן זיינען געווענדעט מיטן פּנים איינער צום צווייטן. דער אי־

בעריקער, „שמאיע", שטייט אין דער מיט. אונטער דער באַגלייטונג פון אַ ליד שפּילן און טאַנצן די פּאָרן צווישן זיך. ביים רעפריין בילדן זיך אויס צוויי קרייזן, וואָס דרייען זיך אין פאַרשידענע ריכטונגען. „שמאיע" פאַרייניקט זיך צום מיטלסטן קרייז. פּלוצלונג, אומדערוואַרט פאַר אַלעמען, גיט דער אָנפירער אַ פייף אָדער אַ געשריי: „שמאיע, פאַרכאַפּ אַן אָרט!". יעדער שפּילער פון אינעווייניקסטן קרייז כאַפּט דאַן אַרום אַ שפּילער פון אויסנווייניקסטן קרייז, דערביי כאַפּט אויך „שמאיע" עמיצן, ס'בלייבט דאַן איינער אָן אַ פּאָר. דער פאַרבליבענער ווערט אַ „שמאיע" און שטעלט זיך אין דער מיט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אויב עס שפּילן צוזאַמען יינגלעך מיט מיידלעך איז גערוונטשן, אַז איין קרייז זאָל באַשטיין פון בלויז יינגלעך און דער צווייטער פון מיידלעך;
2. צום זינגען דאַרף מען אויסקלויבן אַ לעבעדיק לידל מיט אַ רעפריין;
3. דער אָנפירער דאַרף איבעררייסן דאָס זינגען יעדעס מאָל אין אַן אַנדער אָרט, קעדיי דאָס זאָל זיין אומדערוואַרט פאַר די שפּילער.

דער הוימקאָזער

צאָל אָנטיילנעמער: נישט באַגרענעצט;
שפּילצייג: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל: פלינקייט.

די שפּילער שטייען אין אַ ענגן קרייז מיטן פּנים צום

מיטן. איינער, א „הוימלאָזער", לויפט אַרום קרייז און רירט אָן וועמען פון די שפּילער. דער אָנגערירטער לויפט אין דער קעגנזייטיקער ריכטונג לעגאַבע דעם „היימלאָזן". ווער עס קומט דער ערשטער פאַרנעמט דעם פוסטן אָרט. דער פאַרשפּעטיקער ווערט א „היימלאָזער".

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. ביידע שפּילער, וואָס שטייען ביים פוסטן אָרט, טאָרפן אויפהויבן די הענט און מאַכן דעם אַזוי גערופענעם טויער. קעדיי דער פוסטער אָרט זאָל זיין גענוג קאָנטיק;
2. אין דער שפּיל זענען מעגלעך א סאַך וואַריאַציעס: די לויפער שפּרינגען אויף איין פוס, לויפן אויף אַלע פיר א. אַז. וו.; דאָס אַלץ טראָגט אריין א סאַך פריילעכקייט אין דער שפּיל.

אַ גריף מיט בעשבוינעס

צאָל אָנטיילנעמער: פון 2 ביז 10; שפּיל-צייג: בלייפעדערס און פּאַפּיר פאַר יעדן אָנטיילנעמער; ציל פון שפּיל: פלינקייט.

ביי דער סטאַרט-ליניע שטעלן זיך אויס די לויפער מיט בלייפעדערס אין די הענט. אויפן סיגנאַל פון דעם אָנפירער, לאָזן זיך אַלע צו דער מעטע. אָבער אויפן וועג דאַרפן זיי דורכפירן א גאַנצע רייע בעשבוינעס, וועלכע דער אָנפירער האָט פאַר יעדן צוגעגרייט אויף זייטלעך פּאַפּיר, צוגעשפּי-לעטע צו טישלעך אָדער בענקלעך אויסגעשטעלט אויף דער

טראַסע. פאַרשטייט זיך, אַז די בעשבוינעס דאַרפן זיין פונקט די זעלביקע פאַר אַלע לויפער און טאָרן נישט זיין קיין שווערע אַפילע פאַר דערוואַקסענע.

געווונען האָט דער, וועלכער איז געקומען דער ערשטער און אַמווייניקסטן פעלערן געמאַכט ביים באַרעכענען.

אַ קויף מיט אויפגאַבעס (וואַריאַנט)

די שפּיל גייט דורך פונקט אַזוי, ווי די פריערדיקע, נאָר אַנשטאָט בעשבוינעס ווערן פאַרגעבן אַנדערע אויפגאַבעס. אויף די ערשטע טישלעך, לעמאָשל, שטייט אַ פלאַש וואַסער און אַ פוסטע גלאָז. אויף די צווייטע טישלעך — ליגט אַ נאָדל מיט אַ פאָדים. אויף די דריטע טישלעך — אַ פּודעלע שוועבעלעך מיט אַ ליכט. אויף די פערטע טישלעך — אַ נאָדל־פאָדים און אַ פינף קרעלן.

די לויפער דאַרפן אָנפילן אַ פולע גלאָז וואַסער, איינפעדעמען דעם פאָדים, אָנצינדן דאָס ליכט און אָנציען די קרעלן. ווער עס האָט באַוויזן אַלע אויפגאַבעס צו דערלייזיקן און קומען דער ערשטער צו דער מעטע — דער איז דער געווינער.

קויף און פוץ זיך

צאָל אָנטיילנעמער: פון 2 ביז 10; שפּיל־צייג: די זעלבע קליידער־זאַכן פאַר אַלע אָנטיילנעמער; ציל פון שפּיל: פלינקייט און געשיקטקייט.

ביי דער סטאַרט־ליניע שטעלן זיך אויס די לויפער אָפּ־

געדרוקט איינער פון צווייטן אויף א 2 מעטער. ביז דער מעטע איז גאַנץ ווייט, א 20—30 מעטער און אויפן וועג האָט דער לויפער נאָך אַ סאַך צו טאָן: יעדע 5 מעטער ליגט פאַר יעדן לויפער צוגעגרייט א קראַוואַט, א פּאַסיק, א פּאַר קאַלאָשן (פריער צופּאַסן), א מאַרינאַרקע, א מאַנטל — דאָס אַלץ דאַרף ער זיך אָנטאָן אַקוראַט, נישט אַרויסלאָזנדיק פון זינען דעם ציל צו קומען דער ערשטער צו דער מעטע.

געוווּנען האָט דער, וואָס איז געקומען אַמשנעלסטן און איז פּינקטלעך אָנגעטאָן.

מען קען צוגרייטן אויסטערלישע זאַכן אויף אויסצופּוצן די לויפער און דאַן גייט דורך די שפּיל זייער פריילעך.

קויף מיט לעפל

צאָל אָנטיילנעמער: פון 3 ביז 10; שפּיל-צייג: אַזוי פיל לעפל מיט אייער (אָדער פּינג-פּאָנג-פּילקעלעך), וויפל שפּילער; ציל פון שפּיל: פלינקייט און געשיקטקייט.

די אָנטיילנעמער שטעלן זיך ביי דער סטאַרט-ליניע און יעדער האַלט אין דער האַנט אַ לעפל מיט אַן איי אָדער מיט אַ פּינג-פּאָנג-פּילקעלע, אָדער אַן אַנדער קיילעכדיקן קעגנשטאַנד. מען קען אויך אָנשיטן אין לעפל צען—פופצן אַרבעסלעך, אָדער בעבלעך.

אויפן סיגנאַל פון אָנפירער לאָזן זיך די לויפער צו דער מעטע. זיי באַמיען זיך, אַז קיין זאַך זאָל נישט אַרויספאַלן פון דעם לעפל. געוווּנען האָט דער, וועלכער איז געקומען דער ערשטער און אויפן וועג נישט פאַרלוירן דאָס פּילקעלע אָדער אַמווייניקסטן פאַרלוירן אַרבעס.

די שטרעקע צום לויפן דאַרף זיין פון 10 ביז 20 מעטער,

אָפּהענגיק, פאַרשטייט זיך, פון דעם עלטער פון די אָנטייל־נעמער.

טאַטשקע־קויף

צאָל אָנטײלנעמער: אַ גראָדע; שפּילצײַג: בישט נײַטיק; ציל פון שפּיל: אַלגעמײנע קערפּער־איבונגען.

אַלע אָנטײלנעמער שטעלן זיך אויס פּאָרווײַז אין צווײ שורות אײנע הינטער דער צווײטער. די פּאָרערשטע שורה שפּאַרט אָן די הענט אָן דער ערד. די שפּילער פון דער הינ־טערשטער שורה הייבן אויף די פיס פון זייערע פּאַרטנערן (די הינטערשטע שפּילער דאַרפן האַלטן די פיס פון זייערע פּאַרטנערן אויף דער הויך פון די לענדן און ברייטגע־שטרעקט). עס באַקומט זיך, אַז יעדע פּאָר בילדעט אַ פי־גור, וואָס איז ענלעך צו אַ טאַטשקע.

אויפן סיגנאַל פון אָנפירער „פאָרט" יעדע „טאַטשקע" אַרויס צום אָנגעצייכנטן ציל (די ליגנדיקע שפּילער לויפן אויף די הענט). די „טאַטשקע", וואָס איז געקומען די ער־שטע, האָט געוווּנען.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער אָפּשטאַנד פון סטאַרט (אָנהייב־אָרט פון לויף) ביז דער מעטע (ציל), איז אָפּהענגיק פון דער עלטער פון די אָנטײלנעמער (אָן ערך 10 מעטער);
2. ווען מען באַזערט איבער דאָס שפּיל, דאַרפן זיך די שפּילער בייטן מיט די ראָלן;
3. ווען מען וויל דאָס שפּילן פאַרציען לענגער, אָרדנט מען אַזוי איין: די „טאַטשקע", וואָס איז געקומען די לעצ־

טע, פאַלט אַרויס פון שפּיל. מען פירט עס אַזוי לאַנג, ביז עס בלייבט איבער נאָר איין „טאַטשקע". די לעצטע ווערן דערקלערט אַלס זיגער.

זאַק־קויף

צאָל אָנטיילנעמער: פון 2 ביז 10; שפּיל־צייג: אַזוי פיל זעק, וויפל אָנטיילנעמער; ציל פון שפּיל: געשיקטקייט און פאַר־ווײַלונג.

די שפּילער קריכן אַריין יעדערער אין אַ זאַק און בינדן זיך אַרום ביי די לענדן. אויפן סיגנאַל פון אָנפירער לויפן זיי צו דער מעטע. געווונען האָט דער, וואָס איז פריער געקו־מען. דער לויף איז זייער אַ קאָמישער און רופט אַרויס אַ סאַך פריילעכקייט ביי די צוקוקער. אויב מען האָט מערער זעק, קענען לויפן מערער קינדער מיטאַמאָל.

דריי־פיסיקער קויף

צאָל אָנטיילנעמער: אַ גראַדע; שפּילצייג: וויפל פּאָרן, אַזוי פיל שטריקלעך; ציל פון שפּיל: קאָאָרדינאַציע פון באַוועגונגען.

די שפּילער שטעלן זיך אויס פּאָרווייז. ביי יעדער פּאָר בינדט מען צונויף צוויי שכיינישע פיס (דעם רעכטן פוס פון איינעם — צום לינקן פוס פון אַנדערן). אויפן סיגנאַל פון אָנפירער לויפן די פּאָרן צום באַשטימטן אָרט. די פּאָר, וועל־כע איז די ערשטע געקומען צום ציל, האָט געוווּנען.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. ס'איז טעכניש באַקוועמער, ווען די פּאָרן זענען פון דער זעלבער הויך;
2. עס מאַכט זיך, אַז זייער אַ סך פּאָרן הערן אויף צו לויפן אין מיטן וועג, ווייל זיי זעען, אַז די ערשטע וועלן זיי שוין נישט זיין. צוליב דעם איז געווונטשן איינפירן אַ קלאַל, אַז די לעצטע פּאָר פּאַלט אַרויס פון שפּיל. די פאַרמעסטונג באַוועגט מען איבער אַזוי לאַנג, ביז עס בלייבט איבער איין פּאָר;
3. מען קען אויך מאַכן אַ פיר־פוס־לויף. מען בינדט צוזאַמען ביי 3 קינדער די פיס.

פּלייצע־קיף

צאָל אָנטיילנעמער: נישט באַגרענעצט.
אויף אַ פרייען פּלאַץ.

יעדע 2 שפּילער שטעלן זיך איינער צום צווייטן מיטן פּלייצע און ווערן אַזוי שטייענדיק אַרומגעבונדן. אויפן סיגנאַל הויבן אַלע פּאָרן אָן צו לויפן צו דער מעטע. די פּאָר, וואָס מאַכט דורך דעם וועג די ערשטע, האָט געווונען.

באַמערקונג:

מען קען לויפן מיט זייט־טראָט, אָדער עס קומט אויס איינעם צו לויפן געוויינלעך און דעם צווייטן אויף הינטן.

צונויפשטעלן ריכטיק די ציפער

צאָל אָנטיילנעמער: 20; שפּילצייג: 20 קאַרטאָנדלעך מיט אָנגעשריבענע אויף זיי ציפערן פון 0 ביז 9; ציל: געשיקטקייט און פלינקייט.

די שפּילער זענען צעטיילט אין צוויי שורות (צו 10

אין א שורע), וואָס שטייען פּאַראַלעל אייגע צו די אַנדערע אויף אַן אָפּשטאַנד פון 3—4 מעטער. פון דער זייט פון די „איינסן" ווערט אָנגעצייכנט א פּערפּענדיקולערע ליניע צו די צוויי שורעס. א העלפט פון דער ליניע איז די מעטע פון יעדער שורע. יעדער שפּילער טראָגט אָנגעהאָנגען אָדער צו־געשפּילעט א נומער (אין יעדער ריי פון 0 ביז 9). דער אָנפירער פון שפּיל גיט א פייף אָדער רופט אויס: „אַב־טונג!". גלייך נאָך דעם רופט ער אָן א צאָל (קען זיין ביז א פינף־ציפעריקע, אָבער פון פאַרשידענע ציפערן). די שפּי־לער פון ביידע רייען, וואָס טראָגן די ציפער, פון וועלכע די אָנגערופענע צאָל באַשטייט, לויפן צו דער מעטע און דאַרפן זיך אויסשטעלן אין דעם סיידער, אַז עס זאָל זיך באַקומען די אָנגערופענע צאָל. עס ווערט פאַררעכנט א פּונקט פאַר דער שורע, וועמענס שפּילער עס האָבן די ערשטע אויסגע־שטעלט די צאָל און געבליבן שטיין אין דער פּאָזיציע „אַב־טונג".

באמערקונג:
די זעלבע שפּיל קען מען אויך דורכפירן מיט אויסיעס און מען דאַרף צונויפשטעלן ווערטער. די צאָל שפּילער דאַרף דאַן זיין א גרעסערע און אַנטשפּרעכן 2 מאָל אַזוי פיל שפּילער פון דער צאָל אויסיעס, וואָס זענען פאַראַן אין אַלעפבייס. די אויסיעס אָדער ציפער מוזן פון פריי־ער צוגעגרייט ווערן.

די שטריק

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 30; שפּילצייג: א גראָבע שטריק פון 15 מעטער; ציל פון שפּיל: שטאַרקייט.

די שפּילער זענען פאַרטיילט אויף צוויי גלייכע רייען,

וואָס שטעלן זיך אײנע קעגן דער אַנדערער אָפּגערוקט אויף אַן אָפּשטאַנד פון 2 מעטער, וואָס איז אָנגעצייכנט דורך 2 ליניעס. די שפּילער פון יעדער רײ האַלטן איין העלפט פון דער שטריק. אויפן סיגנאַל פון אָנפירער, הויבן די רייען אָן ציען די שטריק. עס געווינט די רײ, וועלכע עס גיט זיך איין אַריבערצוציען די צווייטע רײ איבער ביידע גרענעץ־ליניעס.

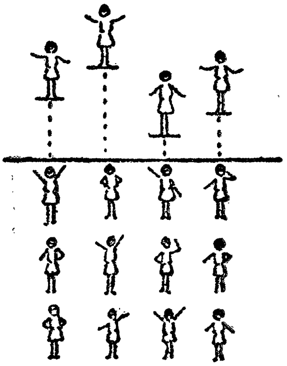
וועלכע רײ שפּרינגט בעסער?

צאָל אָנטײלנעמער: נישט באַגרענעצט;

שפּילצייג: נישט נויטיק; ציל פון

שפּיל: געשיקטקייט.

די שפּילער ווערן צעטײלט אין עטלעכע גלייכע רייען, וואָס שטייען אַלע הינטער אַ סטאַרט־ליניע. יעדע רײ האָט אַן אָנפירער. די ערשטע פון יעדער רײ הויבן אָן שפּרינגען מיט געשלאָסענע פיס; זיי דאַרפן זיך באַמיען צו מאַכן אַ וואָס גרעסערן שפּרונג. די אָנפירער דאַרפן דאַן מאַכן אַ



ליניע הינטער די פּיאַטעס פון זייערע שפּרינגער. די צווייטע פון יעדער רײ שטעלן זיך דאַן פאַר די אָנגעצייכנטע ליניעס און דאַרפן אויך מאַכן אַ שפּרונג. די אָנפירער צייכענען דאַן

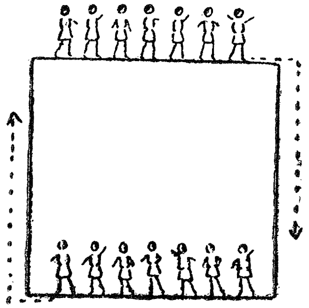
די ליניעס הינטער די צווייטע שפּרינגער און די דריטע פון דער ריי שטעלן זיך אויף די געצייכנטע ערטער צום שפּרונג א. אז. וו.

עס געווינט די ריי, וואָס האָט דערגרייכט דעם ווייטסטן ציל.

קוואַדראַט־קייַף

צאָל אנטיילנעמער: ביז 20; שפּילצייג: גישט נויטיק; ציל: פלינקייט.

מען צייכנט אָן אויף דער ערד א קוואדראט, וואָס זיין גרויס איז אָפּהענגיק פון דער צאָל אנטיילנעמער. די שפּילער זענען פארטיילט אויף 2 גלייכע גרופּן, וואָס שטייען אין רייען, האלטנדיק זיך פאר די לענדן, אויף צוויי אנטקעגנ־דיקע זייטן פון קוואדראט. ביידע רייען מארשירן אין דער



זעלבער ריכטונג. אויפן סיגנאַל פון אָנפירער הויבן ביידע רייען אָן צו לויפן אַרום די פיר זייטן פון קוואדראט און דער ערשטער פון יעדער ריי באַמיט זיך צו דעריאָגן דעם

לעצטן פון דער צווייטער ריי. עס געווינט די ריי, וועמען דאָס געלינגט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די ריי טאָר נישט ווערן איבערגעריסן.

טונעל

צאָל אָנטיילנעמער: 30—40; שפּילצייג: נישט נויטיק; ציל: פלינקייט, הענט, פיס און רוקן־איבונגען.

די אָנטיילנעמער צעטיילן זיך אין צוויי רייען. די שפּילער פון יעדער ריי שטייען זייער נאָענט איינער צום צווייטן אין ברייטשטעלונג, אַזוי, אַז אונטער די פיס ביי יעדער ריי שאַפט זיך אַ טונעל. נאָכן סיגנאַל אָדער באַפעל פון אָנפירער, קריכט יעדער לעצטער אַדורך דורך זיין טונעל. נאָכן לעצטן, קריכט דער פאַרלעצטער א. אז. וו.; ווען דער ערשטער קומט צוריק נאָכאַמאָל אַלס ערשטער, הייבט ער אויף ביידע הענט אין דער הויך מיטן אויסגעשריי: „הוראַ!". געווונען האָט די ריי, וועמענס ערשטער ס'איז פריער געקומען.

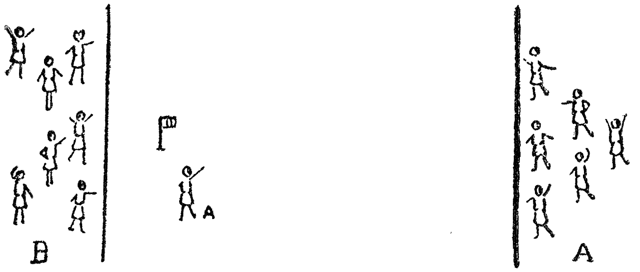
מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די שפּילער האָבן זיך צורוקן נאָענט איינער צום צווייטן, קעדיי דער טונעל זאָל זיין וואָס קירצער;
2. די וואָס קריכן דאַרפן זיך אויסציען אויף דער ערד, קעדיי קיינעם נישט צו פאַרטשעפּען און לייכטער אַדורכקריכן.

קאַמף פֿאַר דער פֿאָן

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 30; שפּילצייג: אַ שטעקן און אַ האַלזטוך, אָדער אַ מאַרשפּענדל; ציל פֿון שפּיל: איבן פֿלינקייט און געשיקטקייט.

די אָנטיילנעמער ווערן פֿאַרטיילט אין 2 גרופּן „אַ" און „ב", וואָס געפֿינען זיך איינע פֿון די אַנדערע אויף אַן אָפּשטאַנד פֿון 15—20 מעטער. די פּלעצער פֿון ביידע גרופּן ווערן באַצייכנט מיט ליניעס. נישט ווייט פֿון דער גרופּע „ב" (אַרבעטער) שטעלט מען אַריין אין דער ערד די פֿאָן. איין שפּילער פֿון דער גרופּע „אַ" — די סאָנים — שטייט נעבן דער פֿאָן.



די אויפֿגאַבע פֿון דער גרופּע „אַ" איז צוצוכאַפּן די פֿאָן און איר נעמען אין געפֿאַנגענשאַפֿט צו זיך אויפֿן פּלאַץ. די אויפֿגאַבע פֿון די אַרבעטער (גרופּע „ב") איז צו פֿאַרטיידיקן די פֿאָן דורך נעמען אין געפֿאַנגענשאַפֿט די שפּילער פֿון דער גרופּע „אַ".

דער שפּילער פֿון דער גרופּע „אַ", וואָס געפֿינט זיך בײַ דער פֿאָן, קען נישט גענומען ווערן אין געפֿאַנגענשאַפֿט. ער אַליין טאָר די פֿאָן נישט כאַפּן, דערפֿאַר קען ער אָבער פֿאַנגען די שפּילער פֿון דער גרופּע „ב".

מען שפּילט אַזוי לאַנג, ביז די גרופּע „אַ" גיט זיך איין

צו פאַנגען די פּאָן, אָדער ביז די גרופּע „ב" גיט זיך איין צו נעמען אין געפאַנגענשאַפט אַלע שפּילער פון דער גרופּע „א".

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אויב אַ שפּילער ווערט נאָר אָנגערירט פון זיין קעגנער איז ער שוין געפאַנגען;
2. אויב עמיצער האָט געכאַפּט די פּאָן און ער איז לויפנדיק גענומען געוואָרן אין געפאַנגענשאַפט, דאַרף די פּאָן צוריקגעשטעלט ווערן אויף איר אָרט.
3. מען דאַרף טוישן די ראָלן פון די גרופּן.

איבערגעפעקט זיך

צאָל אָנטיילנעמער: 30—40.

די אָנטיילנעמער, צעטיילט אין צוויי גרופּן, געפינען זיך אויף צוויי קעגנאיבערדיקע זייטן פון שפּיל־פּלאַץ. אויפן סיגנאַל פון אָנפירער דאַרפן ביידע גרופּן זיך בייטן מיט די ערטער. איבערלויפן פון איין אָרט אויפן צווייטן קען מען אין אַ באַליביקער אָרדנונג. וועלכע גרופּע, אַלס גאַנצע, ס'איז פריער געקומען אויף אַן אָרט, האָט געוווּנען.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אין דער שפּיל קען מען אויסנוצן פאַלגנדע וואַריאַציעס, אָפּהענגיק פון דעם, וועלכע קערפּער־באַוועגונגען, כּוח לויף, מען וויל דערגרייכן:
א) פאַרן סטאַרט זאָלן די שפּילער שטיין אויף די קני מיט פּנים צו דער מיט, ב) מיטן פּנים צו דער וואַנט,

ג) זיצן מיט אויסגעצויגענע פיס, ד) אויסגעצויגן אויף דער ערד מיטן פּנים אַראָפּ, ה) מיטן פּנים אַרויף, ו) טערקישער זיץ.

2. אַלס זיגער קען מען פאַררעכענען נאָר די גרופּע, וואָס איז אַלס גאַנצע געקומען די ערשטע אויף אַן אָרט און האָט פאַרנומען די זעלבע לאַגע פון קערפּער, ווי פאַרן אַרויסלויפן.

געבראַכט די פאָן

צאָל אָנטײלנעמער: ביז 40; שפּילצייג: אַ פענדל אָדער האַלזטוך און אַ פייפל.

די שפּיל ווערט געשפּילט אין וואַלד און פעלד. די שפּילער זענען צעטיילט אין צוויי גרופּן. אין אָנהויב שפּיל געפינען זיך בײדע גרופּן צוזאַמען אין אַ באַשטימטן אָפּגעגרענעצטן פּלאַץ, ווו עס איז גלייכצייטיק די מעטע. איין גרופּע — די אַרבעטער — דערווייטערט זיך אויף אַן אָפּשטאַנד פון אומגעפער 40 מעטער. דער אָנפירער פון דער אַרבעטער־גרופּע האָט אַ פייפל און די פאָן, וועלכע איז געראַטעוועט געוואָרן פון סוינע. די פאָן דאַרף באַהאַלטן ווערן אין אַ זיכערן אָרט (דער אויסגאַנגס־פּלאַץ). ווען די אַרבעטער האָבן זיך דערווייטערט גענוג, גיט דער אָנפירער איבער די פאָן (האַלזטוך) איינעם פון דער גרופּע צוזאַמען מיטן פייפל. דאָס דאַרף געמאַכט ווערן אומבאַמערקט פאַרן סוינע (ד. ה. די גרופּע, וואָס איז געבליבן אויפן אָרט). דער שפּילער, וואָס האָט די פאָן, גיט דאַן אַ פייף און די גאַנצע גרופּע צעלויפט זיך און באַמיט זיך דורך פאַרשידענע וועגן צוריקצוקומען אויפן אויסגאַנגס־פּלאַץ. די צווייטע גרופּע — דער סוינע — הויבט אָן, גלײַך דערהערן דעם פייף, צו זוכן די אַרבעטער און אויסגעפינען ביי זיי די פאָן, אײדער מען באַווייזט איר צו ברענגען אויפן אָפּגערעדטן אָרט.

אויב די אַרבעטער גיט זיך איין צו ברענגען די פאָן

אויפן אָרט האָבן זיי געוווּנען. אויב עס ווערט פאַרהאַלטן דער אַרבעטער, וואָס האָט די פאָן — האָט געוווּנען דער סוינע.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. קעדיי צו פאַרהאַלטן אַן אַרבעטער, איז גענוג אים אָנצורירן;
2. אויב עס ווערט פאַרהאַלטן דער אַרבעטער, וואָס האָט די פאָן, דאַרף ער גלייך געבן 3 קורצע פייפן, קעדיי צו־וויסן צו געבן די איבעריקע שפּילער, אַז די שפּיל איז פאַרענדיקט און אַז ער איז גענומען געוואָרן אין געפאַנגענשאַפט. אויב עס גיט זיך אים איין צו קומען אויפן אָרט מיט דער פאָן, פייפט ער אַזוי לאַנג, ביז אַלע קומען זיך צונויף;
3. די אַרבעטער, וואָס האָבן נישט די פאָן, דאַרפן זיך באַמיען אַראָפּצופירן פון וועג די סאָנים, קעדיי דער, וואָס האָט די פאָן, זאָל קענען לייכטער זיך אַדורכקריגן צום ציל;
4. די גרופּן דאַרפן זיך קעסיידער טוישן מיט די ראָלן.

אַ דועל בײַם שוואַרצן טאָוול

צאָל אָנטײלנעמער: אַ גראָדע; שפּילצייג:

אַ טאָוול און 2 שטיקלעך קרייד.

די שפּילער ווערן צעטיילט אין צוויי גלייכע רייען, וואָס שטייען ביידע אויף אַ גלייכן אָפּשטאַנד פון אַ גרויסן טאָוול. פון ביידע זייטן טאָוול ליגן שטיקלעך קרייד. נאָכן סיגנאַל פון אָנפירער לויפן אַרויס די ערשטע פון ביידע רייען צום טאָוול, נעמען אַ שטיקל קרייד יעדער און שרייבן אויפן טאָוול אַ וואָרט. דאַן לייגן זיי צוריק דאָס קרייד און לויפן צוריק

צו די רייען, רירן אָן די צווייטע און שטעלן זיך אַליין צום סאָף פון די רייען. די צווייטע טוען דאָס זעלבע און האָבן צושרייבן אַ צווייט וואָרט, וואָס זאָל צוזאַמען מיטן ערשטן זיין אַן אָנהויב פון אַ זאַץ. דאַן לויפן די דריטע א. אַז. וו.

עס געווינט די ריי, וועלכע האָט די ערשטע אויפגעשריבן אַ פאַרענדיקטן און לאָגישן זאַץ.

באַמערקונג:

די שפּילער פון יעדער ריי טאָרן זיך נישט פאַרשטענדיקן פון פריער וועגן די ווערטער, וואָס מ'וועט שרייבן.

הונדערט-פיסיקער קויף

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 40; ציל: לויף און קאָאָרדינאַציע פון באַוועגונגען.

די אָנטיילנעמער צעטיילן זיך אין צוויי רייען. יעדע ריי באַזונדער ווערט צוזאַמענגעשלאָסן דורך דעם, וואָס יעדער שפּילער נעמט אָן זיין פאָדערשטן פּאַרטנער פאַר די לענדן. אויפן סיגנאַל פון אָנפירער לויפן ביידע רייען ביז אַ באַשטימטער גרענעץ און קערן זיך צוריק אויף זייערע פריערדיקע ערטער. אַלס זיגער ווערט פאַררעכנט די ריי, וואָס איז די ערשטע געקומען אויפן אָרט.

די גאַנצע צייט פון לויפן טאָר די ריי נישט ווערן איבערגעריסן. אַן איבערגעריסענע ריי רעכנט זיך פאַר פאַרשפּילט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. קעדיי די שפּילער זאָלן זיך נישט אָנקלאַפּן ביים לויפן, ווייל זיי שטייען נאָענט איינער הינטער דעם צווייטן, ווערט באַשטימט, אַז אַלע „איינסן" פון יעדער ריי לויפן אין ברייטשטעלונג, און אַלע „צווייען" די פיס געשלאָסן.

קייטן־קויף

צאָל אָנטיילנעמער: נישט באַגרענעצט; שפּילצייג: נישט נייטיק; ציל פון שפּיל: קאָאָרדינאַציע פון באַוועגונגען.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין צוויי גלייכע רייען. יעדער שפּילער שטעלט אַדורך די רעכטע האַנט צווישן די פיס און מיט דער לינקער האַנט נעמט ער אָן די דורכגעשטעלטע האַנט פון פאָדערשטן שכן. עס באַקומען זיך צוויי געשלאָסענע רייען, וואָס דאַרפן זיך פאַרמעסטן אין לויפן. נאָכן סיגנאַל פון אָנפירער לויפן ביידע רייען אַרויס ביז צום אָנגעצייכנטן אָרט און קערן זיך צוריק אום אויף זייערע פריערדיקע ערטער. די ריי, וואָס איז פריער געקומען צום ציל און די קייט איז דערביי נישט צעריסן געוואָרן — רעכנט זיך אַלס זיגער.

שטאַפעטן־קויף

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 30; שפּילצייג: 2 פענדלעך און 2 שטעקעלעך; ציל פון שפּיל: איבן פלינקייט און לויף.

די אָנטיילנעמער שטעלן זיך אויס אין צוויי רייען. 10 מעטער פאַר די ערשטע שטעלט מען אוועק צו 1 שטעקן (אויב אין אַ צימער — אַ שטול). די ערשטע פון יעדער ריי קריגן יעדער אַ פענדל. נאָכן סיגנאַל פון אָנפירער לויפן ביידע ערשטע אַרויס, דרייען זיך אַרום דעם שטעקן, קערן זיך אום צו דער ריי, גיבן איבער דאָס פענדל די צווייטע און אַליין שטעלן זיי זיך צום סאָף, יעדער ביי זיין ריי. דער צווייטער דרייט זיך אַרום שטעקן און גיט איבער דאָס פענדל

דעם דריטן א. אז. וו.; ווען דאָס פּענדל קומט ווידער צום ערשטן, הויבט ער עס אויף אין דער הויך. געווונען האָט די ריי, וועמענס ערשטער עס האָט פריער אויפגעהויבן דאָס פּענדל.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. מען טאָר נישט פריער ארויסלויפן פון דער ריי, ביז מען האָט נישט דאָס פּענדל אין דער האַנט;
2. אויפן וועג קען מען אוועקשטעלן פאַרשידענע שטערונגען, ווי: אַ שטריקל, אַריבערצושפּרינגען אַ באַנק א.ד.גל.

פּאָרן פּאָרוים

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 30; שפּילצייג: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל: אַנטוויקלען אויפמערקזאַמקייט.

די שפּילער ווערן אויסגעשטעלט אין צוויי שורעס. יעדער אָנטיילנעמער קריגט אַ נומער לויטן סיידער. דערביי געפינען זיך די זעלבע נומערן איןביידע שורעס, ד. ה., אַז אויף איין נומער געפינען זיך צוויי שפּילער. פאַר ביידע שורעס ווערט אָנגעצייכנט אַ ליניע, וועלכע מען טאָר נישט איבערטרעטן. דער אָנפירער רוקט זיך אָפּ פון די שורעס אויף אַן אָפּשטאַנד, וואָס איז, אָפּהענגיק פון דער גרויס פון צימער אָדער פּלאַץ, אומגעפער 10 מעטער. דער אָנפירער נעמט די האַנט ברייט געשטרעקט מיט דער האַנטפלאַך (דלאָניע) צו די שפּילער און רופט אָן אַ נומער. צב"ש: 1. דאַן לויפט דער שפּילער נומ' 1 פון דער לינקער שורע צו צום אָנפירער און גיט אים אַ פּאַטש אין דער לינקער האַנט, דער שפּילער נומער 1 פון דער רעכטער שורע — גיט אַ פּאַטש אין דער רעכטער האַנט. די שורע, וועמענס שפּילער עס האָט פריער אָנגע־

פאַטשט, האָט געוואונען א פּונקט. די שפּילער, וואָס האָבן אָנגעפּאַטשט לויפן גלייך צוריק אויף זייערע ערטער. דער אָנפירער רופט דאַן א צווייטן נומער א. אז. וו.; צום סאָף פון שפּיל ווערט צונויפגערעכנט וויפל פּונקטן יעדע שורע האָט געוואונען און דאַן ווערט עטדגילטיק פעסטגעשטעלט וועל־כע שורע עס האָט געזיגט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער אָנפירער דאַרף נישט רופן די נומערן לויטן סיידער, נאָר צעוואָרפן לויטן אייגענעם איינזען. דערביי דאַרף ער אָבער זען, אַז אַלע שפּילער זאָלן זיך באַטייליקן אין לויף;
2. אָנשטאָט נומערן קען יעדע פּאָר זיך אָנרופן מיט א נאָמען פון עפּעס א פערזענלעכקייט. לעמאָשל: מענדעם, פּערעץ א. ד. גל.;
3. עס קענען אין דער שפּיל איינגעפירט ווערן פאַרשידענע וואַריאַציעס. צום ביישפּיל: אויפן וועג צווישן אָנפירער און די שפּילער ווערן אַוועקגעשטעלט שטערונגען: א שטריקל איבערצושפּרינגען, א באַנק דורכצוקריכן א. אַז. וו.
4. דער אָנפירער דאַרף זיך באַמיען צופּאַסן די פּאָרן לויט זייער גלייכער מאָס פלינקייט.

פּערל־שמערל

צאָל אָנטיילנעמער: א גראַדע, ביז 30;

ציל: איבן אויפמערקזאַמקייט און לויף.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין צוויי שורעס געווענ־דעט צום מיטן. יעדע שורע באַזונדער ציילט זיך פון ערשטן ביזן לעצטן. דערביי דאַרפן ביידע שורעס אָנהויבן ציילן פון

זעלבן פליגל. עס באקומט זיך, אז יעדער נומער האט צוויי שפילער, צו איינעם אין יעדער שורע. דער אנפירער רופט, צב״ש: „ב־ע־ר־ל=ש־מ־ע־ר־ל 8!״ — דאן לויפןביידע שפי־לער, וואס האבן דעם נומער 8, יעדער ארום זיין שורע און שטעלן זיך צוריק אויף זייערע ערטער. די שורע, וועמענס שפילער עס איז געקומען דער ערשטער, האט געוואונען א פונקט. צום סאף פון שפיל רעכנט מען אויס וויפל פונקטן יעדע גרופע האט געוואונען און וועלכע גרופע ס׳האט געזיגט.

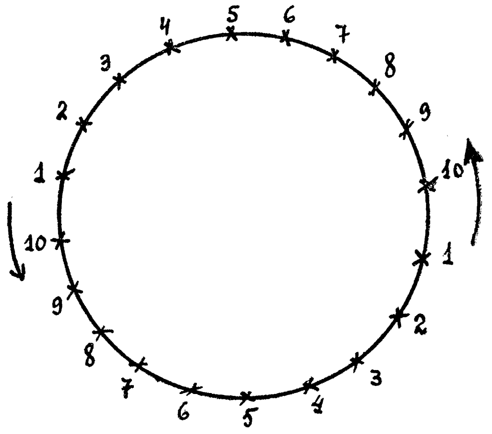
מעטאדישע אנווייזונגען:

1. די שפילער קענען לויפן אין א באליביקער ריכטונג, אבער זיי מוזן ארומקרייזן די גאנצע שורע;
2. די ערשטע טייל פון באפעל: „בערל־שמערל״, דארף דער אנפירער ציִען, כדי צו האלטן די שפילער אין שפאנונג;
3. ווען עס שפילן אויך מיידלעך — קען מען אנשטאט „בערל שמערל״, אריינפירן נעמען פון מיידלעך.

שטאפעט אין קרייז

צאל אנטיילנעמער: ביז 30; שפילצייג: א פענדל אדער האלז־טוך; ציל: פלינקייט.

די שפילער שטעלן זיך אויס אין צוויי האלב־קרייזן, וואס בילדן צוזאמען איין גאנצן קרייז. דער ערשטער פון יעדן האלב־קרייז האט א פענדל אדער א האלזטוך. די ערשטע שטייען ביי פארשידענע פליגלען פון האלב־קרייז (נישט איינער נעבן צווייטן).

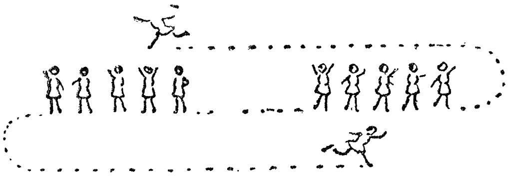


אויפן סיגנאַל פון אָנפירער, לויפט יעדער ערשטער אַרום דעם גאַנצן קרייז און גיט איבער דאָס פּענדל דעם צווייטן לויט דער ריי. דער 2־טער לויפט אַרום און גיט דעם 3־טן א. אַז. וו. ווען דער לעצטער קומט צוריק אויף זיין אָרט, הויבט ער אויף דאָס פּענדל אין דער הויך מיט אַן אויסגעשריי. געווונען האָט די גרופּע, וועמענס לעצטער ס׳האָט פריער אויפגעהויבן דאָס פּענדל אין דער לופטן.

שטאַפּעטן־קויף

די אָנטיילנעמער זענען צעטיילט אין 2 גרופּן, וואָס שטייען אויסגעשטעלט אין 2 שורעס. ביידע שורעס געפינען זיך אויף איין ליניע מיטן פּנים געווענדעט אין קעגנזייטיקע

ריכטונגען. די ערשטע פון יעדע שורע געפינען זיך אויף די



עקסטרעמען פון דער ליניע. נאָכן סיגנאַל פון אָנפירער לויפן די ערשטע ארום ביידע שורעס און שטעלן זיך צום סאָף פון זייערע שורעס, אָנרירנדיק אויפן וועג די 2־טע פון זייערע גרופּן, וואָס לויפן אויפן זעלבן וועג א. אז. וו.

עס געווינט די גרופּע, וועמענס לעצטער עס איז געקומען פריער אויף זיין אָרט.

עסקימאָסן

צאָל אָנטיילנעמער: נישט באַגרענעצט; שפּילצייג: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל: פלינקייט און קערפּער־איבונגען.

די שפּילער זענען צעטיילט אין עטלעכע גלייכע רייען, וואָס געפינען זיך הינטער א סטאַרט־ליניע. אויף אַן אָפּשטאַנד פון 10 מעטער ווערט אָנגעצייכנט די מעטע. אויפן סיגנאַל פון אָנפירער, שפּרינגען די ערשטע פון יעדער ריי ווי עסקימאָסן, מיט געשלאָסענע פיס, ביז דער מעטע און צוריק, רירן אָן די צווייטע פון זייער ריי און שטעלן זיך צום סאָף פון די רייען. ווי נאָר דער צווייטער ווערט אָנגערירט, דאַרף ער גלייך שפּרינגען אויף דעם זעלבן אויפן א. אַ. וו.

עס געווינט די ריי, וועמענס לעצטער עס איז דער ערשטער צוריקגעקומען צו דער סטאַרט־ליניע.

זעצן און קלייבן קאַרטאָפל

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 30; שפּילצייג: 6 קאַרטאָפל אָדער 6 שטיינער; ציל פון שפּיל: פלינקייט.

אַלע אָנטיילנעמער שטעלן זיך אויס אין צוויי רייען. יעדע ריי מאַכט פאַר זיך דריי קרייזן מיט אַן אָפּשטאַנד פון 5 מעטער איין קרייז פון צווייטן. אין ערשטן קרייז ליגן 3 קאַרטאָפל (ס'קאָנען זיין אויך אַנדערע זאַכן, ווי שטיינער א. ד. גל.). אויפן סיגנאַל פון אָנפירער לויפן אַרויס די ערשטע פון יעדער ריי און לייגן פאַנאַנדער די 3 קאַרטאָפל אין אַלע 3 קרייזן (אין יעדן קרייז — איין קאַרטאָפל). דערביי מוז מען איבערלייגן יעדע קאַרטאָפל באַזונדער: נעמען פון ערשטן קרייז איין קאַרטאָפל און איר אַוועקלייגן אין צווייטן קרייז, דאַן זיך אומקערן צוריק צום ערשטן קרייז און די צווייטע קאַרטאָפל אַוועקלייגן אין דריטן קרייז. די ערשטע לויפן דאַן צוריק און יעדער שטעלט זיך אַוועק צום סאָף פון זיין ריי. צוריקלויפנדיק רירן זיי אָן די צווייטע, וואָס לויפן דאַן אַרויס אויפקלייבן די קאַרטאָפל. די צווייטע קלייבן צוזאַמען די 3 קאַרטאָפל אין ערשטן קרייז און מוזן דערביי אַריבערטראָגן יעדע קאַרטאָפל באַזונדער. די צווייטע קערן זיך אום, רירן אָן די דריטע און שטעלן זיך אַליין ווידער צום סאָף. די ריי, וואָס האָט פריער אויסגעפירט די אַרבעט, האָט געוווּנען.

קויף באַד שיך

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 30.

די שפּילער צעטיילן זיך אין צוויי גרופּן, וואָס שטעלן זיך אין גלייכע רייען הינטער דער אויסגאַנגס־ליניע.

יעדער שפּילער טוט אויס איין שוך. אַלע אויסגעטאָנענע שיך ווערן אַוועקגעלייגט לויט די גרופּן אין 2 קופּקעס הינ־

טער דער מעטע. נאכן סיגנאל לויפן די ערשטע פון יעדער גרופע צו דער מעטע, זוכן אויס זייער שוך טוען אים אן און לויפן צוריק צו דער סטארט־ליניע, רירן אן די צווייטע אין דער ריי און שטעלן זיך אליין צום סאף פון דער ריי. די צווייטע באזערן איבער דאס זעלבע א. אז. וו.

עס געווינט די גרופע, וועמענס לעצטער שפילער עס קומט דער ערשטער צו דער סטארט־ליניע.

קעדיי צו קאמפליצירן די שפיל און איר נאך לעבעדיקער מאכן, קען מען די אויסגעטאנענע שיך פון ביידע גרופן צונויפלייגן אין איין קופע.

דורכרייסן דעם פראנט

צאל אנטיילנעמער: ביז 30; שפילצייג: נישט נויטיק; ציל פון שפיל: געשיקטקייט.

די שפילער שטעלן זיך אויס אין צוויי שורעס, איינע אנטקעגן דער אנדערער אויף א אפשטאנד פון 10—15 מעטער. די שפילער אין יעדער שורע זענען אפגערוקט איינער פון צווייטן אויף איין טריט, האלטנדיק זיך שטארק פאר די הענט. איין שפילער פון איין שורע לויפט ארויס פון זיין ארט מיט א שטארקן אימפעט און דארף זיך דורכרייסן צווישן צוויי באליביקע שפילער פון דער אנטקעגנדיקער גרופע. רייסט זיך דער לויפער דורך — קלייבט ער זיך אויס איינעם פון די צוויי שפילער, צווישן וועלכע ער האט זיך דורכגעריסן און פירט אים אריבער צו זיך אין דער גרופע, וו ער ווערט אן אקטיווער מיטגליד. רייסט זיך דער לויפער נישט דורך — בלייבט ער אין דער קעגנערישער גרופע.

מעטאדישע אנווייזונגען:

1. מען דארף די שטארקערע שפילער פאנאנדערשטעלן צווישן די שוואכערע;
2. דער לויפער טאר זיך נישט באנוצן מיט די הענט ביים דורכרייסן. ער דארף זיך באמיען דורכרייסן דעם פראנט נאר מיטן קערפער.

שפּילן מיט אַ פּילקע

היט דיין טויער

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 20; שפּילצייג: אַ פּילקע; ציל פון שפּיל: אויפמערקזאַמקייט און פלינקייט.

אַלע שפּילער שטעלן זיך אויס אין אַ קרייז, ברייט־שטעלונג, אַזוי, אַז די פיס פון די שכיינעסדיקע שפּילער באַרירן זיך. יעדער שפּילער היט, אַז די פּילקע זאָל נישט אַדורכלויפן דורך זיינע פיס. די פּילקע ווערט איבערגעוואָרפן פון איינעם צום צווייטן. ווער עס האָט דריי מאָל אַדורכגעלאָזן די פּילקע דורך זיין טויער, פאַרלאָזט דאָס שפּיל. געוווּנען האָבן די, וואָס בלייבן די לעצטע.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די פּילקע טאָר מען נישט וואַרפן צו הויך. עס איז געוווּנטשן איר צו קייקלען אויף דער ערד;
2. די פאַרווייִלונג און ציל ליגט אין דעם, וואָס די פּילקע ווערט זייער שנעל איבערגעוואָרפן פון איינעם צום צווייטן און אַלעמענס אויפמערקזאַמקייט איז קאָנצענטרירט אין איין פּונקט.

היט דיין טויער (וואַריאַנט)

(זיצנדיק)

די קלאָלים זענען אַזוי ווי אין פריערדיקן שפּיל. די

שפּילער זעצן זיך אויס אין אַ קרייז, אויף איין מעטער דער־ווייטערט איינער פון צווייטן, מיט געשלאָסענע און אויסגע־שטרעקטע פיס צו דער מיט. יעדער שפּילער היט דאָס טויער פון דער רעכטער זייט. מען טאָר זיך אויף דער ערד נישט לייגן. אין צענטער פון קרייז שטייט דער אָנפירער, וועלכער וואַרפט איבער די פּילקע צום שפּילער און דעם פאַל, ווען די פּילקע בלייבט ליגן אין מיטן קרייז.

טשאַפּע, די פּילקע גייט!

צאָל אָנטיילנעמער: פון 20 ביז 25;
שפּילצייג: אַ פּילקע; ציל: אָריענטאַ־
ציע.

אַלע אָנטיילנעמער, כוץ איינעם, טשאַפּע, בילדן אַ קרייז, מיטן פּנים צום מיטן, אויף אַן אָפּשטאַנד פון איין טריט איינער פון צווייטן. טשאַפּע געפינט זיך אויסערן קרייז. די שפּילער גיבן זיך איבער די פּילקע אין אַ באַליביקער ריכ־טונג. די פּילקע קען וואַנדערן אין פאַרשידענע ריכטונגען: אַמאָל אין איין זייט און באַלד אין דער צווייטער; די פּילקע טאָר מען אָבער נישט איבערוואַרפן, נאָר איבערגעבן דעם נאָענטסטן שכן פון רעכטס אָדער לינקס. ווען טשאַפּע רירט אָן די פּילקע, גייט ער אַריין אין קרייז אויפן אָרט פון דעם, ביי וועמען ער האָט די פּילקע באַרירט. דער אַרויסגעשטופּטער ווערט דאַן אַ טשאַפּע.

באַמערקונג:

ווען אַ שפּילער לאָזט אַרויס די פּילקע פון האַנט, ספּע־ציעל אָדער נישט ספּעציעל, ווערט ער אַליין איינס אַ טשאַפּע.

שלאָף נישט

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 20; שפּילצייג:
אַ לייכטע פּילקע; ציל פון שפּיל: אַנט־
וויקלט אַמביציע און געשיקטקייט.

אַלע שפּילער מאַכן אַ קרייז מיט אַ גרעסערן אָפּשטאַנד איינער פון צווייטן. איינער שטעלט זיך אין מיטן קרייז. די שפּילער וואַרפן איבער די פּילקע פון איינעם צום צווייטן און ווענדן זיך דערביי צום מיטלסטן מיטן אויסרוף: „שלאָף נישט!". דער מיטלסטער דאַרף די פּילקע איבערכאַפּן אויפן וועג. אויב דאָס געלינגט אים, בייט ער זיך מיטן אָרט מיט דעם, וואָס האָט דער לעצטער געוואָרפן אָדער אָנגערירט די פּילקע.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער מיטלסטער האָט רעכט צו כאַפּן די פּילקע נאָר אין קרייז. ווען ער רירט נאָר אָן די פּילקע מיט דער האַנט, רעכנט זיך דאָס פאַר געכאַפּט;
2. די שפּילער האָבן רעכט צו וואַרפן די פּילקע אין אַלע ריכטונגען און אויך קייקלען אויף דער ערד;
3. די ווענדונג ביים איבערוואַרפן די פּילקע: „שלאָף נישט!" האָבן מיר איינגעפירט צוליב פּאָלגנדיקן פּעדאַגאָגישן מאָ־מענט: ווילנדיק, צי נישט ווילנדיק, גיבן די שפּילער ביים שפּילן און איבערהויפּט אין קריטישע מאָמענטן, אַרויס פאַרשידענע ווילדע אויסגעשרייען און נישט קיין נאַטירלעכע קולות. הנרבן קעסיידערדיקן איבערכאַזערן פון דער זעלבער ווענדונג, וואָס האָט גלייכצייטיק אַ קאָנ־קרעטן אינהאַלט און איז געווענדעט דירעקט צו אַ פּער־זאָן, באַקומט זיך, אַז דער שפּילער ברענגט זיין אינ־סטינקטיוון אויסגעשריי אַרויס אין אַ מענטשלעכן און נאַטירלעכן טאָן.

דער דריטער שלאַנט

צאָל אַנטייל־נעמער: ביז 30; שפּילצייג: אַ פּילקע; ציל פון שפּיל: געשיקטקייט און ציל.

די שפּילער בילדן אַ קרייז אויף אַ מעגלעך גרעסערן אָפּ־שטאַנד איינער פון צווייטן. איין שפּילער גייט אַריין אין מיטן קרייז. די שפּילער פון קרייז וואַרפן זיך איבער מיט דער פּילקע. דער ז״ריטער, וואָס כאַפּט די פּילקע, וואַרפט אים אין מיטלסטן. טרעפט ער אים — בלייבט דער מיטלסטער ווייטער אין קרייז, טרעפט ער אים נישט — דאַן גייט ער אויפן אָרט פון מיטלסטן און דער מיטלסטער אויף זיין פּלאַץ. אויב מען טרעפט אין מיטלסטן 3 מאָל קעסיידער — לויפן זיך אַלע שפּילער פאַנאַנדער איבערן גאַנצן זאַל אָדער פּלאַץ. דער מיטלסטער כאַפּט די פּילקע און שרייט אויס: „שטייט!”. אַלע בלייבן שטיין אומבאַוועגלעך אויף אָן אָרט. דער מיטלסטער צילט דאַן אין איינעם מיט דער פּילקע. טרעפט ער עמיצן, גייט דער געטראָפענער אַריין אין מיטן קרייז; אויב נישט — בלייבט ער ווייטער אין מיטן.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער מיטלסטער האָט רעכט מיט אַלע מיטלען זיך אַרויס־צודרייען און נישט געטראָפן צו ווערן פון דער פּילקע. ער טאָר אָבער דערביי פון קרייז נישט אַרויסלויפן.

דער פינפטער וואַרפט

אַלע, אויסער 5, בילדן אַ קרייז. אַפּלאַזן די הענט. 5 טריט הינטער זיך. די 5 גייען אַריין אין מיטן. די פוטבאָל־

פּילקע ווערט איבערגעוואָרפן פון איינעם צום צווייטן (צווישן די, וואָס שטייען אויף דער קרייז־ליניע). דער, וואָס קריגט די פּילקע דער 5־טער, וואַרפט זי אין איינעם, וואָס שטייט אין מיטן. טרעפט ער אים, פאַלט יענער אַרויס פון דער שפּיל, טרעפט ער נישט — פאַלט ער אַרויס. ער פאַלט אויך אַרויס דאַן, ווען זיינער אַ כאַווער וואַרפט אים צו אַ פּילקע און ער כאַפּט זי נישט. ענדלעך קען זיך אויך טרעפן, אַז דער, אין וועמען מען וואַרפט די פּילקע, כאַפּט זי. דאַן פאַלט דער וואַרפער אַרויס. דאָס איז נאָך אָבער ווייניק. ער האָט נאָך דאַן דאָס רעכט צו וואַרפן די פּילקע אין איינעם פון זיינע קעגנער, וואָס שטייען אין ראָד. טרעפט ער, פאַלט אויך יענער אַרויס.

מען שפּילט אַזוי לאַנג, ביז אַלע מיטלסטע פאַלן אַרויס, אָדער ווען אין קרייז בלייבן נישט מער, ווי פינף שפּילער.

איינעמען די שטאָט

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 20; שפּילצייג: צוויי אָדער מערער פּילקעס און צוויי שפּרינג־שטענדערס.

די שפּילער צעטיילן זיך אין צוויי גרופּן אויף אַן אָפּ־שטאַנד פון 10—15 מעטער. יעדע גרופּע שטעלט אַוועק נעבן זיך אַ שפּרינג־שטענדער, וועלכן זי דאַרף פאַרטיידיקן פון סוינע. די שפּילער שטייען נישט אין קיין באַשטימטער אָרד־נונג, נאָר צעוואָרפן. אַ שפּילער פון איין גרופּע וואַרפט די פּילקע צו דער צווייטער גרופּע און באַמיט זיך דערביי אומ־צוּוואַרפן דעם שטענדער פון דער 2־טער גרופּע. די שפּילער פון דער צווייטער גרופּע פאַרטיידיקן זיך, כאַפּן די פּילקע און וואַרפן איר צוריק, באַמיענדיק זיך דערביי אומצוּוואַרפן דעם שטענדער פון דער ערשטער גרופּע. פאַר געווונען רעכנט

זיך די גרופּע, וואָס האָט מערער מאָל אומגעוואָרפֿן דעם שטענדער ביים סוינע. אויב עס זענען פאַראַן צוויי פּילקעס הויבן ביידע גרופּן אָן גלייכצייטיק.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די שפּיל אַנטוויקלט שטאַרק די אָריענטאַציע־פעיקייט פון די אָנטיילנעמער. יעדער שפּילער האָט גלייכצייטיק די אויפגאַבע פון פאַרטיידיקן זיך אַליין און אָנפאַלן אויפֿן צווייטן. עס דאַרף דעריבער נישט געלייגט ווערן קיין אַכט אויפן סיידער פון וואַרפן. ווער עס כאַפּט די פּילקע — דער וואַרפט.
2. מען דאַרף נישט וואַרפן די פּילקע צו־שטאַרק, ווייל עס האַנדלט זיך נישט אין דער שטאַרקייט, נאָר אין דער געשיקטקייט פון וואַרף;
3. ס'איז געוואונטשן, אַז דער שטענדער זאָל שטיין אויף אַ העכער אָרט, ווי, צום ביישפּיל, אויף אַ בענקל, אויף אַ טיש א. ד. גל.; אַנשטאָט אַ שטענדער קענען אויסגע־נוצט ווערן אַנדערע קעגנשטאַנדן, צום ביישפּיל, אַ שטול אויף אַ טיש;
4. ביי אַ גרעסערע צאָל שפּילער קען מען צוגעבן נאָך צוויי שטענדערס. יעדער גרופּע בלייבט דאַן צו פאַרטיידיקן 2 פונקטן.

אַרויסרופעניש

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 20; שפּילצייג: אַ פּילקע; ציל פון שפּיל: איבן אין וואַרפן.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין צוויי גלייכע שורעס

אויף אַן אָפּשטאַנד פון 15—20 טריט איינע פון דער צווייטער. אַ שפּילער פון דער ערשטער גרופּע גיט אַ שאַרפן וואָרף די פּילקע צו דער צווייטער גרופּע, און רופט דערביי אָן אַ נאָמען פון אַ קעגנער. אויב אַ שפּילער פון דער צווייטער גרופּע האָט די פּילקע אָנגערירט מיט דער האַנט און די פּילקע איז נאָכדעם אַראָפּגעפאַלן אויף דער ערד, גייט דער אָנגערופענער אַריין אין געפאַנגענשאַפט (אַן אָפּגעגרענעצטער פּלאַץ). אויב די פּילקע איז אַראָפּגעפאַלן אויף דער ערד, אָבער קיינער האָט איר פריער מיט דער האַנט נישט באַרירט, גייט דער אָנגערופענער פון שפּיל נישט אַרויס. די צווייטע גרופּע וואַרפט צוריק די פּילקע און רופט אויך אָן דעם נאָמען פון אַ קעגנער. אַ גרופּע קען צוריק אַריינעמען איר אַרויסגעשיקטן שפּילער דורך דעם, וואָס וואַרפנדיק די פּילקע רופט זי אָן דעם נאָמען פון איר אַרויסגעשיקטן שפּילער. אויב די קעגנער האָבן די פּילקע באַרירט און אַראָפּגעלאָזט אויף דער ערד, גייט דער אַרויסגעשיקטער שפּילער צוריק אַריין. געוואונען האָט די גרופּע, וואָס האָט גענומען געפאַנגען אַלע קעגנער אָדער וואָס האָט די גרעסטע צאָל געפאַנגענע, אויב מען האָט לעכאַטבילע אָפּגערעדט צו שפּילן אַ באַשטימטע צייט (15—20 מינוט).

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. דער אָנפירער דאַרף אַכטונג געבן, אַז די שפּילער פון יעדער גרופּע זאָלן וואַרפן לויט דער ריי. אַמבעסטן איז, ווען די גרופּע ווערט אויסגעציילט און יעדער שפּילער פון דער גרופּע האָט אַ נומער. דאַן ווייסט דער אָנפירער, וועלכער נומער עס וואַרפט. אַן אויסנאַם איז נאָר בענוגייע דעם, וואָס כאַפּט די פּילקע פון וואָרף.
2. ווען אַ שפּילער פּאַטשט אָפּ די פּילקע, האָט ער אַליין אָדער אַ צווייטער כאַווער דאָס רעכט איר צו כאַפּן. ס'איז

נאָר וויכטיק, אַז די פּילקע זאָל זיך פריער נישט באַ־
רירן מיט דער ערד;

3. אויב אַ גרופּע וואַרפט אַרויס די פּילקע און רופט נישט
אָן קיין נאָמען, גיט דער וואָרף נישט קיין שום רעזול־
טאַטן. איבערוואַרפן נאָכאַמאָל טאָר מען נישט;

4. דער אָפּשטאַנד פון איין גרופּע צו דער צווייטער איז
אָפּהענגיק פון דעם עלטער און געאיבטקייט פון די
שפּילער.

דער וועכטער פון דער פאָן

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 40; שפּילצייג:
אַ קליינע פּילקע און אַ שטעקן; ציל
פון שפּיל: געשיקטקייט.

די שפּילער שטייען אין אַ קרייז אָפּגערוקט איינער פון צווייטן. אין צענטער פון קרייז שטעלט מען אַוועק אַ שטעקן (דאָס איז די פאָן), אַרום וועלכן מען צייכנט אַרום אַ קרייז מיט אַ דיאַמעטער פון 1 מעטער. איינער שטייט נעבן דעם קליינעם קרייז, דאָס איז דער וועכטער פון דער פאָן; ער טאָר אָבער נישט אַריין אין דעם קרייז, וואָס רינגלט אַרום דעם שטעקן. די שפּילער דאַרפן, וואַרפנדיק אַ קליינע פּילקע, זיך באַמיען אומצוּוואַרפן די פאָן. דער וועכטער דאַרף די פאָן פאַרהיטן דורך איבערכאַפּן די פּילקע. די פּילקע מעג מען וואַרפן נאָר פון דעם אָרט, וווּ מען שטייט; די שפּילער קע־נען זיך אָבער איבערגעבן די פּילקע פון האַנט צו האַנט, ביז איינער נוצט אויס אַ גינסטיקן מאָמענט און וואַרפט די פּיל־קע אין דער פאָן. דער וואָס וואַרפט אום די פאָן, טוישט זיך מיטן וועכטער מיט די ערטער.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די פּילקע טאָרף מען זיך איבערגעבן זייער שנעל;
2. דער וועכטער טאָרף מיטגיין אַרום דער פאָן אין דער ריכטונג, אין וועלכער די שפּילער גיבן זיך איבער די פּילקע.

דער רויטער פאַלק

(בעשאַס די ווינטער קאַמפּן, האָבן די פאַשיסטן אַרומגערינגלט פון אַלע זייטן אַ הויז, וווּ עס האָבן זיך געפונען שוצבונדיסטן. פונדעסטוועגן איז אַ רויטן פאַלק געלונגען 5 מאָל זיך אַדורכצוגאַנווענען דורך זייער קייט און איבערטראָגן ידיעס צו אַ צווייטער גרופּע).

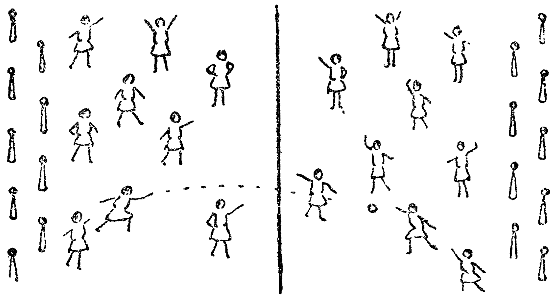
דער פּלאַץ שטעלט פאָר מיט זיך אַ גראָדעק — 30 טריט די לענג. אינמיטן פון ביידע לענגערע זייטן געפינען זיך די אַרבעטער־הייזער. לענגאויס די שמעלערע זייטן געפינען זיך די פאַשיסטן. אויף אַ סיגנאַל לאָזט זיך דער ערשטער פאַלק פון איין הויז צום צווייטן מיט דער ידיעה און קערט זיך אום צוריק. די צווי פאַשיסטן לויערן אויף אים מיט פּילקעס. טרעפן זיי אים מיט אַ פּילקע, איז ער געפאַנגען און פאַלט אַרויס פון שפּיל. אַ צווייטער לאָזט זיך אין וועג.

ווען אַלע זענען שוין געלאָפן, ציילט מען איבער: איז איבערגעבליבן מער ווי אַ העלפט נישט געפאַנגענע רויטע פאַלקן — האָבן זיי געוווּנען; אויב נישט — האָבן די פאַשיסטן געזיגט.

קעגלעס און פּילקע

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 30; שפּילצייג:
אַזויפיל קעגלעס, וויפל שפּילער און 2
פּילקעס; ציל פון שפּיל: געשיקטקייט
דער שפּיל־פּלאַץ איז צעטיילט דורך אַ ליניע אויף 2

גלײַכע טײלן. אויפֿן סאַך פֿון יעדער טײל שטעלט מען אויס פֿון 10 ביז 15 קעגלעס (אָפּהענגיק פֿון דער צאָל שפּילער) אין 1 אָדער אין 2 רײען מיט אַן אָפּשטאַנד פֿון 60 צ״מ צווישן זײ. די שפּילער זענען פֿאַרטײלט אין 2 גלײַכע גרופּן, וואָס געפֿינען זיך יעדע פֿון אײן זײַט פּלאַץ צווישן די קעגלעס און דער מיטן־ליניע. יעדע גרופּע האָט אַ פּילקע. דער ציל פֿון דער שפּיל איז אומצוװאַרפֿן די קעגלעס פֿון קעגנער, פֿאַרהיטנדיק אין דער זעלבער צײַט די אײגענע דורך כאַפּן אָדער אָפּשלאָגן די פּילקע.



ווי נאָר אַ שפּילער באַקומט די פּילקע, מעג ער זי גלײַך וואַרפֿן. די גרופּע, צו וועמען עס געהערט דער שפּילער, וואָס האָט אומגעוואָרפֿן אַ קעגלע בײַם קעגנער, באַקומט אַ פּונקט. אויב אַ שפּילער וואַרפֿט אום צוליב אַ פֿאַלשער באַוועגונג אַ קעגלע פֿון דער אײגענער גרופּע, ווערט פֿאַררעכנט אַ פּונקט פֿאַר דעם קעגנער. מען שפּילט ביז 20 פּונקטן.

מעטאָדישע אָנווײַזונגען:

1. די שפּיל קען מען קאָמפּליצירן דורך דעם, וואָס די שפּילער מוזן שטײן אויף דער זעלבער ליניע צווישן די קעגלעס;
2. מען קען אויך שפּילן נישט אויף פּונקטן, נאָר ביז אומוואַרפֿן אַלע קעגלעס פֿון אײן גרופּע.

קנײדלעך

צאָל אָנטײלנעמער: פֿון 8 ביז 10;
שפּילצײַג: אַ פּילקע און אַ פּאָר צענט־
ליק שטײנדלעך; ציל פֿון שפּיל: פֿלינ־
קײט און געשיקטקײט.

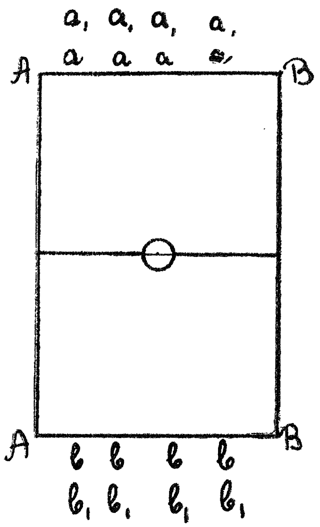
מען גרײט צו אַ שורע גריבלעך, אַזױ גרױס, עס זאָל זיך קענען אין זײ פֿאַרהאַלטן די פּילקע, מיט װעלכע מען װעט שפּילן. די צאָל גריבלעך איז גלײַך צו דער צאָל אָנטײלנעמער. יעדער שפּילער שטעלט זיך נעבן זײַן גריבעלע און אײנער פֿון די שפּילער (לױט אַ רײ!) גיט אַ קײקל די פּילקע איבער אַלע גריבעלעך, לענג אױס דער שורע. אָפּט האַלט זיך אָפּ די פּילקע בײַ אײן גריבל און דאַן מוז כאַפּן דער באַלעבאָס פֿון גריבל די פּילקע און פֿלינק שיסן אין אײנעם פֿון די איבעריקע שפּילער. זײ, פֿאַרקערט, צעלױפֿן זיך שנעל איבערן פּלאַץ. טרעפֿט ער עמיצן — באַקומט יענער אַ קנײדל: מען לײגט אַרײַן צו אים אין גריבעלע אַ שטײנדל; טרעפֿט ער קײנעם נישט — באַקומט ער אַ קנײדל. דאַן קײקלט דער צװײטער די פּילקע און אַזױ װײַטער, ביז עמיצער כאַפּט אַרײַן 3 קנײדלעך. אַזאַ שלימזל מוז װערן אָנגעלערנט: ער באַקומט פֿון יעדן אַ שטראָף־שאָס. דער שלימזל מוז שטײן גלײַך. הינטער אים שטעלן זיך אױס אין אַ רײ, 8 טריט אָפּגערוקט פֿון אים, אַלע איבעריקע און יעדער שיסט מיט דער פּילקע. אָפּגעקומען די שטראָף — באַפֿרײַט מען זײַן גריבעלע פֿון די קנײדלעך און די שפּיל גײט װײַטער.

יאָג די פּילקע

צאָל אָנטײלנעמער: אַ גראַדע, ביז 20;
שפּילצײַג: אַ האַנטבאַל־פּילקע און 10
קלײנע פּילקעלעך; ציל: געשיקטקײט.

אױפֿן מיטן פּלאַץ צײכנט מען אָן אַ גראָדעק פֿון 6

מעטער אין דער לענג און 4 מעטער די ברייט. מען צעטיילט
די לענג פון גראַדעק אויף 2 גלייכע טיילן. אויף דער מיטל־
סטער ליניע צייכנט מען אָן אין סאַמע מיטן אַ קרייז —
דאָס אָרט, ווו מען לייגט אַוועק אַ האַנטבאָל־פּילקע.



בײַ ביידע גרענעצן שטעלן זיך אויס די שפּילער אין 2
שורעס. די ערשטע שורעס באַקומען אין דער האַנט צו איינ־
ציקע קליינע פּילקעלעך (אַמבעסטן — טעניסוועקעס). אויפן
סיגנאַל פון ריכטער הויבט זיך אָן די שפּיל, וואָס באַשטייט אין
דעם, וואָס יעדע פּאַרטיי באַמיט זיך מיט געלונגענע שאָסן
אַריבערטרייבן דעם האַנטבאָל איבערן קעגנערס גרענעץ.
שיסן מעג מען וויפל מאָל עס לאָזט זיך.
די אויפגאַבע פון דער הינטערשטער שורע איז, וואָס
שנעלער צו באַזאָרגן די פֿאָדערשטע מיט די פּילקעלעך, וועל־
כע צעפליען זיך איבערן גאַנצן פּלאַץ. די הינטערשטע טאָרן
אָבער אַליין נישט שיסן!

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אויב אַ פּילקעלע בלייבט ליגן אויפֿן פּלאַץ — מעג עס אַראָפּנעמען פֿון פּלאַץ נאָר דער ריכטער אַליין און אי־בערגעבן עס דער פּאַרטיי, ביי וועמען דאָס פּילקעלע איז געבליבן ליגן. ער מאַכט עס, נישט אָפּהאַלטנדיק די שפּיל, מיט דער הילף פֿון אַ שטעקן, וואָס ער האָט ביי זיך;
2. אויב דער האַנטבאַל בלייבט ליגן אויף אַ זייטיקער ליניע גיט דער ריכטער אַ פֿייף, די שפּיל ווערט אָפּגעשטעלט און איינער פֿון דער פּאַרטיי, אויף וועמענס פּלאַץ דאָס איז געשען, צילט אין האַנטבאַל, און צי ער טרעפֿט צי נישט — גייט די שפּיל ווייטער;
3. דאָס זעלבע געשעט, ווען די פּילקע קייקלט זיך איבער דער זייטיקער ליניע אויסערן פּלאַץ — דאַן לייגט דער ריכטער אַוועק אויפֿן אָרט פֿון דער ליניע די פּילקע און עס קומט פֿאָר דאָס זעלבע ווי פֿריער;
4. נאָך יעדער פּאַרטיע טוישן זיך די פֿאָדערשטע מיט די הינטערשטע;
5. פֿינף פּונקטן — רעכנט זיך פֿאַר געננג צו געווינען דעם מעטש.

שטאַפּעט מיט אַ פּילקע

צאָל אָנטיילנעמער: אומבאַגרענעצט:
שפּילצייג: וויפֿל שורעס, אַזוי פֿיל
פּילקעס; ציל פֿון שפּיל: וואָרף־איבונגען.

די שפּילער שטעלן זיך אויס אין שורעס, געווענדעט אַלע אין איין ריכטונג (ביי אַ גרעסערע צאָל אָנטיילנעמער טיילט מען אויס מער שורעס). איין שפּילער פֿון צווייטן, אין יע־

דער שורע, געפינט זיך אויף אן אפשטאנד פון 2—3 מעטער (אפהענגיק אן דער גרויס פון שפיל־שעטער).

דער ערשטער פון יעדער שורע נעמט זיך א פילקע. אויפן סיגנאל פון אנפירער ווארפט ער די פילקע איבער צו זיין שכן, דער צווייטער — צום דריטן, און אזוי וואנדערט די פילקע ביז צום סוף. דער לעצטער ווארפט ווידער די פילקע צוריק באהאדראגעדיק ביז צום ערשטן. דער ערשטער, וואס האט צוריקגעקריגן די פילקע, הויבט איר אויף אין דער הויך מיטן אויסגעשריי: „הורא!". געווונען האט די שורע, וועמענס ערשטער עס האט פריער אויפגעהויבן די פילקע אין דער הויך. מען דארף געדענקען, אז ביים איבערווארפן די פילקע טאר מען נישט איבערהיפן (דורכלאזן) קיין איין שפילער.

מעטאדישע אנווייזונגען:

1. אין דער שפיל איז געווונטשן איינצופירן פאלגנדע נייאנסן: א) לאזן אין גאנג 2 פילקעס, ב) אפרעדן, אז די פילקע מוז איבערוואנדערן עטלעכע מאל הין און צוריק;
2. אויב די פילקע פאלט אראפ ביים איבערגעבן, מוז איר אויפהויבן דער, וואס האט איר באדארפט באקומען לויט דער ריי און ווייטער איר איבערגעבן דעם שכן.

שטאפעט מיט א פילקע
(דורך די פיס)

צאל אנטיילנעמער: ביז 30; שפילצייג: 2 פילקעס; ציל פון שפיל: פלינקייט און לויף.

די שפילער שטעלן זיך אויס אין צוויי גלייכע פאראלעלע

רייען איןברייטשטעלונג איינער הינטער דעם צווייטן. די ערשטע פון יעדער ריי קריגן די פילקעס. אויפן סיגנאל פון אנפירער קייקלען די ערשטע דורך די פיס די פילקע צו די צווייטע. די צווייטע צו די דריטע א. אז. וו. ביזן לעצטן. דער לעצטער כאפט די פילקע, שטעלט זיך פארן ערשטן און מען קייקלט ווידער די פילקע צו די הינטערשטע. אזוי לויפט יעדער לעצטער מיט דער פילקע און שטעלט זיך פון אנהויב פון דער ריי. ווען ביידע שפילער, וואס זענען אין אנהויב שפיל געווען די ערשטע, קומען צוריק אויף זייערע ערשטע ערטער, הויבן זיי אויף די פילקע איבערן קאפ. געווונען האט די ריי, וועמענס ערשטער ס'האט פריער אויפגעהויבן די פילקע.

מעטאדישע אנווייזונגען:

1. די פילקע טאר מען נישט ווארפן. מען מוז איר קייקלען;
2. מען טאר נישט דורכלאזן קיין איין שפילער.

איבער און אונטער דעם טונעל

צאל אנטוילנעמער: אומבאגרענעצט;
שפילצייג: צוויי מאל אזוי פיל פילקעס, וויפל רייען עס ווערן געשאפן פון די שפילער; ציל פון שפיל: פלינקייט און געשיקטקייט.

אלע שפילער זענען צעטיילט אין 2 אדער מער רייען און שטייען מיט צעשפרייטע פיס איינער פון דעם צווייטן אפגערוקט אויף א האלבן מעטער, שאפנדיק צווישן די פיס א טונעל, דורך וועלכן עס וועט דורכגיין די פילקע. דער

ערשטער פון יעדער ריי האָט צוויי פּילקעס. ער וואַרפט איין פּילקע איבערן קאָפּ אויף הינטן צום צווייטן שפּילער, וועל־כער וואַרפט איר איבער אויפן זעלבן אופן צום דריטן א. אַז. וו., ביז די פּילקע קומט צום לעצטן פון דער ריי, וועלכער פאַרהאַלט איר ביי זיך. דער ערשטער ציילט אָפּ ביז 10 גלייך נאָכן וואַרפן די פּילקע און שאַרט די צווייטע פּילקע צווישן די פּיס אויף הינטן צום צווייטן א. אַז. וו.; ווען דער לעצ־טער באַקומט אויך די צווייטע פּילקע לויפט ער מיט ביידע פּילקעס צום אָנהויב פון דער ריי און וואַרפט די פּילקעס אויף דעם זעלבן אופן ווי פריער.

עס געווינט די ריי, וועמענס ערשטער עס קומט פריער צוריק אויף זיין אָרט, וועלכן ער האָט פאַרנומען אין אָנהויב פון דער שפּיל.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. עס טאָר נישט דורכגעלאָזן ווערן קיינער פון די שפּילער ביים איבערגעבן די פּילקע;
2. וואַרפן און שאַרן די פּילקע פאַרזיכטיק און אָן האַסט.

אַ כוואַליע גייט

צוויי אָדער מער גלייכע פּאַרטייען. יעדע פון זיי — מינימום 10 שפּילער. איינער שטייט הינטערן אַנדערן. אָפּ־שטאַנד נעמען, גלייכע רייען.

דער ערשטער גיט איבערן קאָפּ די פּילקע דעם צווייטן, וואָס שטייט הינטער אים. יענער גיט עס איבער צווישן די פּיס (איינגעבויגן) דעם דריטן, דער דריטער איבערן קאָפּ דעם פערטן א. אַז. וו. דער לעצטער לויפט מיט דער פּילקע און שטעלט זיך אוועק פון פאָרנט. ווידעראַמאָל דאָס זעלבע. יע־דער וועט אָבער איצט האָבן אַן אַנדער ראָל. דער פריערדי־

קער ערשטער וועט איצט איבערגעבן צווישן די פיס א.א.וו.
גייט די שפיל גוט, מאכט דאס שנעלע איינבויגן זיך און אויפהייבן זיך בעעמעס דעם איינדרוק פון א כוואליע.

לייג זיך און זעץ זיך

אלע שפילער זעצן זיך אויס אין צוויי גלייכע, פאראלעלע רייען, איינער הינטער דעם צווייטן מיטן די פיס ברייט געשטרעקט. דער פארלויף און די באדינגונגען זענען אזוי ווי אין דעם פריערדיקן שפיל. דער אונטערשיד איז נאר אין איבערגעבן די פילקע. דער איבערגעבער לייגט זיך אנידער אויף דער פלייצע און גיט איבער די פילקע איבערן קאפ דיין שאכן. ווען דער לעצטער פון דער ריי קריגט די פילקע, לויפט ער צום אנהויב פון דער ריי, זעצט זיך אלס ערשטער אויף דער ערד און גיט איבער די פילקע ווי פריער.
געוואונען האט די ריי, וועמענס ערשטער ס'האט פריער צוריקבאקומען די פילקע.

צוויי פילקעס און אין קרייז

צאל אנטיילנעמער: ביז 30; שפילצייג: 2 פילקעס; ציל פון שפיל: געשיקטקייט.

אלע שפילער שטייען אפגערוקט איינער פון צווייטן אין א קרייז און ציילן זיך צו צוויי. דער ערשטער „איינס" איז דער אנפירער פון דער גרופע, וואס האבן די נומערן „איינס" און דער ערשטער „צוויי", איז דער אנפירער פון דער גרופע „צווייען". ביידע אנפירער האלטן א „פילקע", וועלכע

זיי דארפן נאכן סיגנאל ווארפן צו די צווייטע פון זייער גרופע, יענע דארפן איר ווארפן צו די דריטע א. א. וו. ביז די פילקע קומט צוריק צו די אנפירער. די פילקע דארף גע־ווארפן ווערן אין קאנזעקוועצלעכע ריכטונגען. עס געווינט די גרופע, וועמענס אנפירער עס האט דער ערשטער צוריק בא־קומען די פילקע.

מעטאדישע אנווייזונגען:

1. מען טאר נישט דורכלאזן קיין איין שפילער פון דער אייגענער גרופע ביים ווארפן די פילקע;
2. אויב די פילקעס טרעפן זיך צוזאמען אין וואורף און פאלן אין פארשידענע זייטן, אדער אויב עמיצער כאפט נישט די פילקע, וואס ווערט צו אים געווארפן, דארפן לויפן כאפן די פילקע נאר די שפילער, צו וועלכע זי איז גע־ווארפן געווארן. זיי קענען פארזעצן דאס ווארפן ערשט נאכן צוריקקומען אויפן ארט;
3. מען קען זיך אפרעדן, אז די פילקע דארף דורכמאכן עטלעכע מאל דעם קרייז;
4. מען קען די שפיל דורכפירן זיצנדיק אין א קרייז.

שטאפעט מיט א פילקע

צאל אנטיילנעמער 30; שפילצייג: 2 פילקעס; ציל פון שפיל: אויפמערקזאמ־קייט און לויף.

די אנטיילנעמער שטעלן זיך אויס אין צוויי גלייכע רייען. אין יעדער ריי שטייען די שפילער איינער הינטער

דעם צווייטן. 10—15 מעטער פאַר די ערשטע צייכנט מען אָן אויף דער ערד אַ ליניע. די ערשטע פון ביידע גרופן קריגן די פילקעס. אויפן סיגנאַל פון אַנפירער לויפן ארויס ביידע ערשטע, לייגן אוועק די פילקע אויף דער ליניע, קערן זיך אום צוריק, גיבן אַ פּאַטש אין האַנט דעם צווייטן פון דער ריי און שטעלן זיך צום סאָף פון דער גרופּע. דער צווייטער לויפט צו דער ליניע, כאַפּט די פילקע, קערט זיך אום צו דער ריי, גיט איבער די פילקע דעם דריטן און שטעלט זיך אויך צום סאָף. דער דריטער טוט אזוי ווי דער ערשטער א. אז. וו.; עס באַקומט זיך, אַז איינער לייגט אוועק די פילקע און אַ צווייטער לויפט איר ברענגען.

ווען די פילקע קומט צוריק צום ערשטן, הויבט ער איר אויף אין דער הויך מיטן אויסגעשריי: „הוראַ!". פאַר געווונען רעכנט זיך די ריי, וועמענס ערשטער עס האָט פריער אויפגעהויבן די פילקע אין דער הויך.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אייִדער דער פאָלגנדיקער שפּילער קריגט נישט די פילקע אָדער אַ פּאַטש אין האַנט, טאָר ער נישט אַרויסלויפן פון דער ריי. פאַר ביידע ערשטע צייכנט מען אָן אַ פּאַס, וועלכן מען טאָר נישט אריבערטרעטן;
2. צוליב באַקוועמלעכקייט דאַרף דער לויפנדיקער שפּילער איבערגעבן די פילקע אָדער דעם פּאַטש נאָר מיט דער רעכטער האַנט און צוריקלויפן דורך דער לינקער זייט פון דער ריי, קעדיי זיך נישט צוזאַמענצושטויסן מיטן ארויסלויפנדיקן שפּילער (מיט דער לינקער האַנט דאַרף מען נאָר לייכט צוהאַלטן די פילקע זי זאָל זיך נישט ארויסגליטשן).

שטאַפעטן־לויף מיט פילקעס

צאָל אָנטייל־נעמער: אומבאַגרענעצט;
שפּילצייג: אַזוי פיל פילקעס, וויפל ריי־
ען עס וועלן געשאַפן; ציל: פלינקייט.

די שפּילער ווערן צעטיילט אין גלייכע גרופּן, וואָס שטייען אין פּאַראַלעלע רייען הינטער אַ סטאַרט־ליניע. אויף אַן אָפּ־שטאַנד פון 10—15 מעטער ווערט אָנגעצייכנט אַ צווייטע ליניע, דאָס איז די מעטע. דער ערשטער שפּילער פון יעדער ריי האָט אַ פילקע. אויפן סיגנאַל לויפט ער צו דער מעטע אָפּקלאַפּנדיק קעסיידער די פילקע אָן דער ערד און כאַפּנדיק איר אין לויף. אָנקומענדיק צו דער מעטע וואַרפט ער די פילקע צום צווייטן פון דער ריי, וואָס לויפט מיט איר אויך צו דער מעטע אויף דעם זעלבן אופן. אָנקומענדיק אויפן אָרט וואַרפט ער די פילקע צום דריטן פון דער ריי א. אַז. וו.; ווען אַלע שפּילער זענען שוין ביי דער מעטע, בילדן זיי די ריי הינטער דער מעטע־ליניע. די סטאַרט־ליניע ווערט איצט די מעטע און מען לויפט צו איר אויף דעם זעלבן אופן.

עס געווינט די ריי, וועמענס לעצטער שפּילער איז פריער צוריקגעקומען צו זיין אָרט, ווײַלן ער האָט פאַרנומען צום אָנהייב פון שפּיל.

סקוויטישע שפּילן

בלאַט נאָך בלאַט

דער פירער פון אויספירונג זאַמלט אויפן וועג פאַרשידענע מינים בלעטער פון ביימער. מען פאַרהאַלט זיך אין אַ וואַלד אָדער אויף אַ פעלד. אַלע זעצן זיך אויס אין אַ קרייז. יעדער שפּילער מוז האָבן אַ זייטל פּאַפּיר און אַ בלייפעדער.

דער אָנפירער גיט איבער אַ בלאַט צו איין שפּילער. יענער דאַרף עס איבערגעבן צו זיין שכן א. אז. וו.; יעדער שפּילער דאַרף זיך פאַרצייכענען פון וועלכן בוים עס איז דער בלאַט. עס געווינט דער שפּילער, וואָס האָט אויף זיין זייטל פּאַפּיר די גרעסטע צאָל ריכטיקע נעמען. עס איז לייכט צו קאָנטראָלירן, ווען מען האַלט די בלעטער אין זעלבן סדר, אין וועלכן זיי האָבן אַרומגעקרייזט צווישן די שפּילער.

זוך, וועסטו געפונען...

צאָל אָנטיילנעמער: אָפּהענגיק פון גרויס פון צימער (10—30); ציל פון שפּיל: איבן אויפמערקזאַמקייט.

דער פירער פון שפּיל באַהאַלט אין צימער אַ קליינעם קעגנשטאַנד (אַ פייפל, שליסל, מעסערל) אין אַזאַ אָרט, מען זאָל עס קענען ביים אויפמערקזאַמען צוקוקן זיך באַמערקן. די

שפּילער גייען אַרײַן אין צימער מיט פאַרלייגטע הענט אַהינטער. זיי האָבן רעכט צו זוכן נאָר מיט די אויגן, אָבער קיין זאַך נישט רירן מיט די הענט.

דער, וועלכער געפינט די באַהאַלטענע זאַך, דאַרף אַרומקרייזן נאָכאַמאָל דעם צימער און ערשט דאַן זיך אַוועקזעצן אויף דעם ערשטן פון די 5 שטולן, וואָס זענען צוגעגרייט פאַר די געווינער. די איבעריקע זעצן־פאַר דאָס זוכן ווייטער, ביז אַלע 5 שטולן ווערן פאַרנומען. דאַן ווײַזט דער ערשטער אָן, וואָס פאַר אַן ווו די זאַך איז געווען באַהאַלטן. אויב דער ערשטער ווײַזט פאַלש, ווײַזן אָן די ווייטערדיקע לויט דער ריי. אויף אַזאַ אויפן קאָנטראָלירט מען אויב די, וואָס האָבן פאַרנומען שטולן, האָבן טאַקע געווונען.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די שפּילער מוזן זיך פאַרהאַלטן פולשטענדיק רואיק בעת אויסן זוכן די באַהאַלטענע קעגנשטאַנדן;
2. דער, וואָס באַמערקט די באַהאַלטענע זאַך, מוז זיך באַהערשן און נישט אויסשרייען, נאָר רואיק לאָזן די זאַך ליגן אויף איר אָרט.

געפינ און פאַרשרייב

צאָל אָנטייל־נעמער: נישט באַגרענעצט;

ציל פון שפּיל: איבן אויפמערקזאַמקייט.

אויף דעם שפּיל־פּלאַץ אָדער אויף דעם וועג בעת א שפּאַציר באַהאַלט מען פון פאַרויס א 15—20 קליינע קעגנשטאַנדן: א פּורעלע פון קאָנסערוון, א קעסטעלע שוועבעלעך, א פלעשעלע, א שטיק שטאָף, א צעבראָכענעם לעפל, אן אויסגעברענט עלעקטריש לעמפל. די זאַכן דאַרפן זײַן מיט א סימען:

אָנגעקלעפּט אַ פּאַפּירל מיט אַן אויפשריפט אָדער אַ שטעמפּל. מען באַהאַלט די זאַכן אַזוי, אַז מען זאָל זיי קענען באַמערקן (נישט צו הויך). דער אָנפירער פאַרשרייבט ביי זיך, ווו די קעגנשטאַנדן ליגן: דאָס לעמפּל — אין אַ קוסט, דאָס לעפּל — ביי אַ טויער א. אַז. וו.; יעדער אָנטיילנעמער קריגט אַ צעטל, אויף וועלכן עס זענען אויפגעשריבן אַלע באַהאַלטענע קעגנשטאַנדן. ער דאַרף די קעגנשטאַנדן געפינען און נאָר פאַרשרייבן, ווו יעדע זאַך ליגט. רירן די קעגנשטאַנדן פון אָרט טאָר מען נישט. ווער עס האָט באַמערקט די גרעסטע צאָל קעגנשטאַנדן, דער האָט די שפּיל געוווּנען. מען קען דאָס זעלבע דורכפירן אין פּאַרטייען. דאַן דאַרף יעדער אָנטיילנעמער איבערגעבן דעם פירער פון זיין פּאַרטיי, ווו ער האָט געזען דעם קעגנשטאַנד און דער פירער פאַרנאָטירט עס ביי זיך.

פינף געוויקסן

צאָל אָנטיילנעמער: נישט באַגרענעצט;
שפּילצייג: נישט נויטיק; ציל פון
שפּיל: פלינקייט און נאַטור־קענטניש.

ווען אַ גרופּע גייט אויף אַ שפּאַציר, נוצט מען אויס די געלעגנהייט צו פאַראינטערעסירן די מיטגייער מיט דער געוויקסן־וועלט פון אַרום. מען פירט דורך, אַזאַ שפּיל: מען רייסט אַרויס 5 געוויקסן בלומען מיט בלעטער צוזאַמען, אַ צווייגעלע פון אַ קוסט, פון אַ בוימל און מען לאָזט די גרופּע עטלעכע מינוט עס באַקוקן. דערנאָך גיט מען זיי אַ באַפעל, וואָס שנעלער געפינען און ברענגען פונקט די זעלבע פינף געוויקסן.

ווער עס באַווייזט עס צו טאָן דער ערשטער, דער האָט געוווּנען.

בלומען־מעטש

אַלע שפּילער קלייבן אויפֿן וועג אַלע מינים בלומען. נאָך אַ באַשטימטער צייט גייען, זעצט מען זיך אַפּרוען אין אַ קרייז. איין שפּילער וואַרפֿט אין קרייז אַ געוויסע בלום און אַלע איבעריקע שפּילער, וואָס האָבן די דאָזיקע בלום, דאַרפֿן אויך אַרייַנוואַרפֿן אין קרייז צו איינצלנע בלומען. דער ערשטער שפּילער נעמט צונויף אַלע בלומען און לייגט זיי אַוועק נעבן זיך. דאַן וואַרפֿט אַריין אין קרייז אַ בלום דער צווייטער לויט דער ריי א. אַז. וו.; צום סאָף ציילט יעדער שפּילער איבער די צאָל בלומען, וואָס ער האָט אין זיין בוקעט.

דער, וואָס האָט די קלענסטע צאָל בלומען אין זיין בוקעט (אַלע פֿון זעלבן מין) האָט געוווּנען, ווייל דאָס זענען די זעלטנסטע בלומען אויף דעם וועג, אויב נישט יעדער האָט געהאַט זיי אַרייַנצוּוואַרפֿן אין קרייז.

אַרבעס אין פּלאַש

ציל פֿון שפּיל: איבן געשיקטקייט.

מען האַלט אַרויס עטלעכע אָנטיילנעמער און מען שטעלט אַוועק נעבן יעדן אַ פּלעשל (אַלע פּלעשלעך דאַרפֿן זיין גלייכע). יעדער באַקומט אַ שיסעלע אַרבעס. לויט אַ צייכן הויבן זיי אָן צו וואַרפֿן די אַרבעס אין פּלעשל אַריין, שטייענדיק גלייך, נישט צובויגנדיק זיך צום פּלעשל, ביז עס דערהערט זיך נישט דער אָפּגערעדטער סיגנאַל אויף איבערצורייסן. דאַן ציילט מען וויפֿל אַרבעס יעדער האָט באַוויזן אַרייַנצוּוואַרפֿן אין פּלאַש.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. קוקט די אַרבעס זאָלן זיך נישט צעשיטן איבער דער

גאַנצער פּאַרלאַגע, שטעלט מען אַריין די פלעשלעך אין שיסלען, אָדער אין ברייטע פּאַפּירענע בייטלען;

2. מען קען פאַרלייכטערן די אויפגאַבע און אָנטאָן אויף די העלזלעך פון די פלעשלעך פּאַפּירענע לייקעס (לעיעק).

אַרבעס אויף אַ נאָדל

ציל פון שפּיל: איבן געשיקטקייט.

מען רופט אַרויס צום טיש פיר אָנטיילנעמער. יעדער פון זיי דאַרף זיך זעצן אויף אַ שטול. נעבן יעדן שטעלט מען אַוועק צוויי שיסעלעך, איינס מיט אַרבעס (נישט צופיל אויסגעטריקנטע), דאָס צווייטע — אַ פּוסטע. יעדער באַקומט אַ נאָדל מיט אַ פינגערהוט און דאַרף וואָס מערער אַרבעס אַריבערלייגן פון איין שיסעלע אין צווייטן, באַנוצנדיק זיך נאָר מיט דער נאָדל. מיט די הענט טאָר מען נישט צורירן זיך צו די אַרבעס, נישט ביים אָנשטעכן און נישט ביים אַריבערוואַרפן. אין 5 אָדער 10 מינוט אַרום גיט מען אַ סיגנאַל און מען רייסט איבער די אַרבעט. דאַן ציילט מען צונויף וויפל אַרבעס יעדער פון די אָנטיילנעמער האָט באַוויזן אַריבערצוּוואַרפן. דער, וואָס האָט די גרעסטע צאָל, האָט געוואונען די פאַרמעסטונג.

דאָס זעלבע קען מען טאָן מיט אָנציען קרעלן אויף אַ פאָדים.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. מען דאַרף אַרבעטן רואיק;
2. מען דאַרף נישט צוטיף אַריינשטעכן די נאָדל אין אַרבעס;
3. דער אַרומיקער עולם דאַרף זיך נישט שטעלן פון די ערטער און נישט לויפן צום טיש.

שנעל בינדן

אין פראקטישן לעבן קומט אויס זייער אפט צו האבן צו טאן מיט בינדן, קניפן, אויפקניפן א. ד. גל.; איבן מיט קניפן איז דעריבער זייער וויכטיק.

מען קען דורכפירן אזא שפיל:

די אנטיילנעמער צעטיילן זיך אויף צוויי פארטייען, וועלכע שטעלן זיך אויף אדער זעצן זיך אוועק אין צוויי אנטקעגנדיקע שורעס.

יעדער פון די אנטיילנעמער באקומט א שטיקל שטריק, אוןביידע ערשטע באקומען צו צוויי שטריקלעך. לויט א סיגנאל דארפן די ערשטע צונויפבינדן זייערע שטריקלעך און איבערגעבן זיי די צווייטע, וועלכע דארפן צובינדן זייערע שטריקלעך און איבערגעבן דעם דריטן א. אז. וו.; וועלכע פארטיי עס האט די ערשטע צונויפגעבונדן אלע שטריקלעך, די האט געוווּנען.

דער אנפירער דארף נישט פארגעסן אויסצופרווון, צו די שטריקלעך זענען ווי געהעריק צוגעבונדן און צעפאלן זיך נישט ביים ערשטן ציִ. אזעלכעס קען טרעפן און דאן קען מען נישט די פארטיי רעכענען פאר געוווּנען.

באמערקונג:

ביי דער שפיל קען מען פארלאנגען, אז די קנופן זאלן געמאכט ווערן לויט א באשטימטן מוסטער.

אפשאצן די צייט

דער אנפירער פון שפיל דארף זיך באווארגן מיט א זייגער, וואס האט א סעקונדע-ווייזער. ער פארנאטירט ביי זיך די קינדער, וואס ער וויל אויספרווון און ביי יעדנס נאמען שרייבט

ער אָן די צאָל מינוטן, וואָס ער באַשטימט אים צו שאַצן. שפּעטער גיט ער די באַשטימטע שפּילער צעטעלען מיט דער אָנגעשריבענער צאָל מינוטן. ווען דער אָנפירער גיט אַ סיגנאַל, דאַרפן זיי אַ קוק טאָן אויפן צעטעלע און האַלטן דאָס צעטעלע אַזוי פיל מינוטן, וויפל ס'איז דאָרטן אָנגעשריבן. ווען די צייט ענדיקט זיך, דאַרף מען טייקעף אָפּגעבן דאָס צעטעלע דעם אָנפירער. אין מעשעך פון דער צייט זינגט מען צוזאַמען אַ ליד אָדער מען פירט אַ שמועס. דער אָנפירער נאָטירט אויף זיין ליסטע די פאַקטישע צייט, וואָס פאַרגייט פון דעם סיגנאַל ביז אָפּגעבן דאָס צעטעלע. דער רעזולטאַט ווערט באַרעכנט אַזוי: מען טיילט דעם אונטערשיד צווישן דער באַשטימטער צייט און דער פאַקטישער אויף דער באַשטימטער צאָל מינוטן. ביי וועמען עס באַקומט זיך דער קלענסטער ברוכצאָל, דער האָט געוואונען. צום ביישפּיל: איינער האָט באַקומען אַ צעטעלע מיט דער צאָל „5". ער האָט אָפּגעגעבן דאָס צעטעלע ווען עס איז פאַרביי 3½ מינוט. די ברוכצאָל איז:

$$\frac{3}{10} = \frac{1\frac{1}{2}}{5} = \frac{5-3\frac{1}{2}}{5}$$

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די אָנטיילנעמער דאַרפן זיך נישט פאַרשטענדיקן צווישן זיך.

פאַרטיען, שאַצן די צייט

צאָל אָנטיילנעמער: ביז 40; ציל פון שפּיל: אָריענטאַציע.

די גרופּע ווערט צוטיילט אויף צוויי אָדער פיר גלייכע

טיילן, וועלכע זעצן זיך אוים אין צוויי שורעס מיט די רוקנס איינע צו דער צווייטער.

דער אָנפירער גיט יעדן ערשטן אין האַנט אַ בלייפעדער (אָדער אַן אַנדער קעגנשטאַנד). נאָכן סיגנאַל פון אָנפירער דאַרפן די ערשטע האַלטן דעם בלייפעדער נאָר 30 סעקונדן און דערנאָך איבערגעבן דעם בלייפעדער דעם נאָענטסטן שכן און אַזוי קעסיידער. דער לעצטער דאַרף עס אויך האַלטן 30 סע־קונדן און איבערגעבן דערנאָך דעם אָנפירער, וועלכער שטייט אין מיטן צווישן אַלע פיר גרופן. דער אָנפירער נאָטירט, ווען ער באַקומט צוריק די בלייפעדערס. אויב די פּאַרטייען באַ־שטייען פון 10 פּערזאָן, דאַרף דער לעצטער אָפּגעבן דעם בליי־פעדער אין 5 מינוט אַרום (10×30=300 סעקונדן). זעלטן ווען עס טרעפט, אַז אַ פּאַרטיי זאָל פּינקטלעך אָפּשאַצן די צייט. עס גייט אָבער אין דעם, ווער עס וועט מאַכן דעם קלענסטן טאָעס.

אָפּשאַצן דעם מעהאַלעך

ציל פון שפּיל: איבן אָריענטאַציע.

גייענדיק אויף אַ שפּאַציר, קען מען זיך פאַרנעמען מיט שאַצן דעם מעהאַלעך. דער אָנפירער פרעגט דער גרופּע: וויפל טריט עס איז לויט זייער מיינונג פון דעם אָרט וו זיי שטייען, ביז אַ באַשטימטן פּונקט (אַ בוים, אַ פּאַרקאַן, אָדער אַ גרויסער שטיין). אויב אויף דעם וועג זענען קיין קענטיקע פּונקטן נישטאָ שיקט מען פאַרויס איין אָנטיילנעמער, וואָס בלייבט שטיין אויף אַ באַשטימטער ווייטקייט פון דער גרופּע. דער אָנפירער פאַרשרייבט באַלד די ענטפערס פון די אָנטיילנעמער. דאַן מאַרשירט די גאַנצע גרופּע צום פּונקט. דער אָנפירער ציילט הויך די טריט. ווער עס האָט געשאַצט אַמנאָענטסטן צו דער

ווירקלעכקייט, דער קריגט א פונקט. די שאצונג קען מען איי־בערכאזערן עטלעכע מאל. מען קען אויך שאצן, וויפל טריט מען דארף מאכן, ביז מען וועט באגעגנען דאס אנקומענדיקע פורל אדער א פויער מיט מילך, וואס פארט אדער גייט אנט־קעגן. מען קען ארויסשיקן איינעם פון די אנטיילנעמער פארויס אויף א געוויסן אפשטאנד, דאן זאל ער גיין צוריק אנטקעגן דער גרופע, וואס דארף שאצן נאך וויפל טריט די גרופע וועט זיך צונויפטרעפן מיטן ארויסגעשיקטן כאווער.

מעטאדישע אנווייזונגען:

1. אלס מאס פון א טראט, נעמט מען דעם טראט פון אנפירער.

שפורן־אויספלוג

די אנטיילנעמער פון אויספלוג ווערן צעטיילט אויף 2 גרופן. איין גרופע גייט ארויס פון א באשטימטן זאמלפונקט. די צווייטע גרופע גייט ארויס פון זעלבן זאמלפונקט מיט א האלבע שא שפעטער און דארף אויסגעפינען די ריכטונג אין וועלכער עס איז געגאנגען די ערשטע גרופע, קעדיי צו פארלייכטערן די אויפגאבע, לאזן די שפילער פון דער ערשטער גרופע נאך זיך צייכנס אין דער פארם פון פיילן, געצייכנט מיט קרייד אדער געמאכט פון אראפגעפאלע־נע צווייגלעך. ביי יעדער פייל מוז זיין געמאכט א סימען (צום ביישפיל: א „ס”, וואס באדייט „סקיפ”, קעדיי צו אונ־טערשיידן פון פיילן, וואס אנדערע גרופן קענען מאכן אויפן זעלביקן וועג). די פיילן דארפן זיין געניג נאענט איינע פון די אנדערע. עס קענען אבער אויך זיין פאלשע פיילן, וואס ווערן געמאכט, קעדיי אראפצופירן די צווייטע גרופע פון ריכ־

טיקן וועג. מען דאַרף דאַן צוריקגיין ביז אַ קרייץ־וועג און זוכן דעם ריכטיקן וועג. די צייכנס קענען געמאַכט ווערן זייער הויך אויף ביימער, בידעריק אויפן וועג גופא; זיי קענען אויך זיין זייער קליין, באַהאַלטן הינטער אַ קוסט א. אז. וו.; מען דאַרף דעריבער זיין זייער אויפמערקזאַם אויפן וועג. עס קען אויך געשען, אַז פון אַ געוויסן אָרט געפינט מען מער נישט קיין שפּורן, ד. ה., אַז די ערשטע גרופּע געפינט זיך ערגעץ נאָענט און מען דאַרף זי אויסזוכן.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אויב מען קומט צו אַ קרייץ־וועג, דאַרף די גאַנצע גרופּע בלייבן שטיין און מען דאַרף אַרויסשיקן איינצלנע שפּי־לער אָדער צו צוויי אין יעדער ריכטונג, כּדי אויסצוגע־פינען עטלעכע שפּורן;
2. אויב אויף אַ גלייכן וועג ווערן די שפּורן פאַרלוירן, דאַן דאַרפן אַלע אָנטיילנעמער זיך לאָזן זוכן די ווייטערדיקע שפּורן אָדער די גרופּע, וואָס קען זיין אַרום דעם אָרט באַהאַלטן. מען זוכט אין פאַרשידענע ריכטונגען. מען דאַרף אָבער זיין שטאַרק אויפמערקזאַם, כּדי צו דערהערן דעם פייף פון אָנפירער, וואָס רופט צונויף די גרופּע צו זיך. אין קעגנפאַל קען מען פאַרלירן אויך די אייגענע גרופּע.

דערקען ליטן פלאַן

צאָל אָנטיילנעמער: נישט באַגרענעצט;
שפּילצייג: אַ בלייפעדער און פּאַפּיר;
ציל פון שפּיל: אָריענטאַציע.

דער אָנפירער ווייזט די מיטשפּילער אַן אָנגעשקיצירטן פלאַן פון עטלעכע גאַסן מיט די וויכטיקסטע הייזער, דענקמעלער

א. ד. גל. און די אָנטײלנעמער דאַרפֿן טרעפֿן, וועלכע גאַסן דאָס זענען.

די איבונגען זענען זייער וויכטיק פֿאַר לאַנדקענטעניש און זיי העלפֿן בײַם אָריענטירן זיך אין אַ מאַפּע.

זוך לויט אַ פּלאַן

צאָל אָנטײלנעמער: ביז 30;   ציל פֿו״
שפּיל: פּלאַן־אָריענטאַציע און אויפֿמערק־
זאַמקייט.

אויפֿן פֿעלד, אָדער אין וואַלד, באַהאַלט מען עטלעכע פּור־דעלעך (קעסטעלעך), אין וועלכע עס ליגן צעטעלעך מיט פֿאַרשידענע געהײמע פּאַראָלן. די אָנטײלנעמער באַקומען אַ פּלאַן פֿון וועג, אָנגעצייכנט אויף אַ זייטל פּאַפּיר, לויט וועלכן זיי דאַרפֿן זיך לאָזן זוכן די פּוחעלעך.

די, וואָס געפֿינען אַ פּודעלע, דאַרפֿן אויף שנעל אומבאַמערקט איבערשרייבן דעם פּאַראָל און צוריק אַלץ איבערלאָזן אויפֿן זעלבן אָרט.

געווונען האָבן די, וואָס האָבן געבראַכט דעם אָנפֿירער פֿאַרנאָטירט אַלע באַהאַלטענע פּאַראָלן.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די אָנטײלנעמער ווערן אַרויסגעשיקט איינציקווייז אָדער פּאָרווייז יעדע 2—3 מינוט;
2. אויפֿן אָנגעצייכנטן פּלאַן דאַרפֿן זיין קאַרצייכנט די וויכטיקסטע זאַכן, וואָס געפֿינען זיך אויפֿן וועג (כאַראַקטעריסטישע ביימער, הייזער, פּאַרקאַנעס א. ד. גל.).

זוכט די שוועבעלעך

ציל פון שפיל: איבן אויפמערקזאמקייט.

מען זיצט אויף א שפאציר און דער וועג איז לאנג און אייניקאניק, קען מען אויסנוצן דעם מארש אויף צו איבן די אויפמערקזאמקייט פון די אנטיילנעמער.

די גאנצע גרופע טיילט מען איין אויף צוויי פארטיעס. דער אנפירער גייט אוועק פאראויס (אדער שיקט עמיצן) און באהאלט אן אומגעראדע צאל שוועבעלעך (פון 35 ביז 45), אזוי, אז די שוועבעלעך זאלן ליגן פון ביידע זייטן וועג אין די שפאלטן פון דער קארע אויף די ביימער, אויף די צווייגן, צווישן פארקאן א. אז. וו.; באהאלטן דארף מען אזוי, אז א טייל פון די שוועבעלעך זאל מען ארויסזען. אויף דעם וועג מאכט דער אנפירער א סימען, פון וואנען ביז וואנען עס ציט זיך דער זוך־פלאץ. לויט א סיגנאל לאזן זיך די פארטייען אין וועג אריין (זיי קענען גיין צעשאטן). ווער עס געפינט א שוועבעלע גיט עס אפ דעם פירער פון זיין פארטיי. מען מוז גיין נאר פאראויס, אומקערן טאר מען זיך נישט. וועלכע גרופע עס האט אנגעקליבן אממערסטן שוועבעלעך, די האט געוואונען. אנשטאט שוועבעלעך קען מען צוגרייטן פון פארביקע שטיקלעך שטאף, צוגעשניטן אין דרייעקן.

א באזוד־בוד

ציל פון שפיל: איבן שפורן־קענטעניש.

אויפן זאמד, אדער אויפן פרישן שניי טיילט מען אפ מיט א ליניע א געוויסן שטיקל פלאץ און דארט טאר קיינער נישט ארויפטרעטן. מען שיקט אוועק עטלעכע קינדער, כדיי זיי זאלן נישט זען, וואס מען וועט דא טאן. פון די איבער־

געבליבענע טיילט מען אויס עטלעכע, וועלכע דארפן אויף דעם אפגעטיילטן פלאץ דורכפירן א געוויסע האנדלונג, אזוי, אז די אוועקגעשיקטע זאלן קענען לויט די שפורן פארשטיין דעם גאנג פון דער אקציע.

א ביישפיל: 3 אנטיילנעמער לאזן זיך גיין, האלטנדיק זיך פאר די הענט אין איין שורע. פלוצלונג פאלט דער מיטל־סטער אנידער (ער לענקט זיך אויס א פוס). די באוויירים נעמען אים אונטער די ארעמס און ער שפרינגט אויף איין פוס, אנשפארנדיק זיך אויף זיי. אבער דער וועג איז גרויס, נעמען זיי אים אויף די הענט און טראגן אים. זיי ווערן פאר־מאטערט. זעצן זיך אלע אפרוען. איינער גייט־צו צו א בוים, ברעכט אפ א צווייגעלע; ער גייט צוריק און מאכט פארן כאווער א שטעקן, מיט דער הילף פון וועלכן ער קען שוין גיין אויף איין פוס ווייטער.

ווען די גאנצע האנדלונג איז שוין פארענדיקט, רופט מען צו די אוועקגעשיקטע, זיי זאלן לויט די שפורן דערציילן, וואס דא איז געשען.

מען קען צוטראכטן פארשידענע ווייניקער און מער קאמפליצירטע סיטואציעס; מען קען לאזן אין שניי שפורן פון עסן, שפורן פון געשניצטן בלייפעדער, שפורן פון געמאכטע פייערן א. ד. גל.

פאַרווײַלונג־שפּילן

היט זיך פאַר דער פּעטלע!

פון ביידע זייטן בענקל שטעלן זיך צוויי שפּילער. יעדער פון זיי האַלט אַן עק פון שטריק (½ מעטער די לענג), וואָס האָט אין מיטן אַ פּעטלע, מיט אַ דיאַמעטער אין דער גרויס 40 צמ. די פּעטלע האַלט מען איבערן בענקל, אויף וועלכן עס ליגט אַן עפּל. אַ דריטער, וואָס וויל קריגן דעם עפּל, דאַרף זיך שטעלן אויף איין קני. דעם עפּל מעג ער כאַפּן מיט דער האַנט נאָר דורך דער פּעטלע. ער דאַרף עס מאַכן זייער פלינק, ווייל די צוויי כעווערע־לייט לויערן אויף זיין האַנט און ווי נאָר ער וועט די האַנט אַריינרוקן אין דער פּעטלע, דאַרפן זיי עס שנעל פאַרציען. מען האָט רעכט צו פּרוון 3 מאָל ביז מען דערגרייכט דעם ציל, אָדער ביז די פּעטלע וועט נישט אַריינכאַפּן די האַנט.

דאָס איז מיין נאָז

אַלע שפּילער זיצן אין אַ קרייז. דער אָנפירער געפינט זיך אין מיטן. דער אָנפירער רופט אָן אַ נאָמען פון אַ שפּילער; דאַן רירט ער אָן זיין פוס און זאָגט: „דאָס איז מיין נאָז"; דער אָנגערופענער שפּילער דאַרף גלייך אָנרירן זיך ביים נאָז און ענטפערן: „דאָס איז מיין פוס". דאַן ווענדעט זיך דער אָנפירער צו אַ צווייטן שפּילער, אָנרירנדיק זיך ביים אויער: „דאָס איז מיין האַנט". דער שפּילער דאַרף טייקעף זיך אָנרירן ביי אַ האַנט און ענטפערן: „דאָס איז מיין אויער". ווער עס צעטומלט זיך, גיט אַ פאַנט.

שפּאַס־פראַגע

דער אָנפירער ווייזט אַ פינגער און פרעגט: וואָס קען דער נעגום טאָן מיט דעם פינגער. אַלע פּרוון טרעפן און קיינעם פאַלט נישט איין צו ענטפערן: גאָרנישט. ווייל מיט דעם אָנפירערס פינגער קען דער נעגום גאָרנישט טאָן.

שפרונג אין דער הויך

מען פאַרבינדט איין שפּילער די אויגן און מען שטעלט אוועק פאַר אים אַ בענקל פון אַ 50—60 צמ. די הויך. אויף דעם לייגט מען ארויף נאָך עטלעכע זאַכן, קעדיי עס זאָל זיין נאָך העכער. דעם „בלינדן" הייסט מען אָנטאַפּן די שטערונג, איבער וועלכע ער וועט האָבן אריבערשפּרינ־גען. ער וועט מוירע האָבן און מען וועט אים דאַרפן איינ־רעדן, אַז נישט זעענדיק קען מען שפּרינגען אַ סאַך העכער, ווי געוויינלעך, ווייל ווען מען זעט די שטערונג, איז דער אימפּעט קלענער. ווען דער „בלינדער" פאַרמעסט זיך אַרי־בערצושפּרינגען, נעמט מען צו די שטערונג און ער שפּרינגט אין דער לופט. דער אוילעם דאַרף אים אָפּלאָדירן און דער אָנפירער שטעלט גלייך אוועק צוריק די שטערונג, מאַכנדיק עס נאָך העכער. מען רעדט איין דעם „בלינדן", אַז ער קען נאָך שפּרינגען אַ סך העכער. ער כאַזערט איבער עטלעכע מאָל דאָס שפּרינגען יעדעס מאָל מאַכט מען העכער די שטער־רונג. צום סאָף ווייזט מען אים, ווי הויך ער איז „געשפּרונ־גען".

מיט פינף פינגער איפהויבן אַ מענטש

אַ כאַווער שטייט גלייך די הענט געבויגן אין די עלנ־בויגנס. 2 כאַוויירים שטעלן זיך הינטער אים און לייגן־

ארונטער די וויַיזפינגער פון די רעכטע הענט אונטער די עלנבויגנס, אנדערע 2 רוקן ארונטער די וויַיזפינגער אונטער ביידע פיס און א פינפטער שטעלט זיך פון פארנט און לייגט ארונטער זיין וויַיזפינגער אונטער דער גאמבע. נאך אן אפּגערעדטן צייכן מאכן אלע 5 אן אנשטרענגונג אויפצוהויבן זייער כאווער. זיי וואונדערן זיך שטארק אויף דעם, וואס עס קומט זיי אזוי לייכט אן.

קארשן

מען לייגט אוועק א קארש אויפן טיש מיטן שטענגל ארויף. מיטן מויל הויבט מען אים אויף פארן שפּיץ פון שטענגל. מען דארף אויפעסן דעם קארש, אריינציִענדיק אים אין מויל אן שום הילף פון די הענט און נישט פאררייסנדיק דעם קאפּ.

קלאפּ און פּילקע

מען לייגט אוועק א פּילקע אויף דער ערד און מען רוקט זיך אפּ אויף אן אפּשטאנד, וואס איז גלייך דער דרייפאכער לענג פון פוסטראט. פון דעם ארט דארף מען — נישט בויגנדיק קיין איין קני — פּרווון געבן א קלאפּ מיט דעם פוס אין דער פּילקע.

שטעל זיך

מען זעצט זיך אויף דער ערד, די פיס אונטער זיך. באמיען זיך אויפשטעלן אן דער הילף פון די הענט.

אויף די קני

מען שטעלט זיך אויף די קני. מען לייגט אוועק פאר זיך אויף א האנט־אפשטאנד א קארטל, וואס איז איינגע־קנייטשט אונטער א גראדן ווינקל. די הענט האלט מען הינ־טער זיך און מען דארף אויפהויבן דאס קארטל מיט די ציין.

וואס שנעלער צום צוקערל

מען בינדט צו א צוקערל פונקט אין מיטן פון א לאנגן פאדעם. 2 שפילער נעמען אריין די ברעגן פון פאדעם אין מויל און פרוון אריינצי'ענדיק דעם פאדעם אין מויל דער־גרייכן דאס צוקערל.

קאפ און הארץ

א קאמישע באוועגונג, וואס באשטייט אין רייבן זיך דעם שפיץ קאפ מיט איין האנט און אין דער זעלבער צייט קלאפן זיך אין ברוסט מיט דער צווייטער האנט. טוישן די הענט.

כאפ דאס צוקערל

איבערדרייען א שטול אויף די פאדערשטע פיס און אוועקלייגן א צוקערל אויפן ברעג פון אנשפאר פון שטול. שטעלן זיך אויף די קני אויף די האריזאנטאל־ליגנדע הינ־טערשטע פיס פון שטול. אננעמען מיט ביידע הענט די זייטן פון שטול־אנשפאר און זיך באמיען צו כאפן דאס צוקערל מיטן מויל.

אַ קייט פון שטערונגען

אַלע שפּילער זעצן זיך אויף דער ערד אין 2 שורעס קעגנאַנאַנדער, אַנרירנדיק זיך מיט די אויסגעצויגענע פיס. מען פירט אַריין אַ שפּילער, וואָס איז געווען אין אַ צווייטן צימער און מען זאָגט אים, אַז ער וועט מיט פאַרבונדענע אויגן מוזן דורכגיין צווישן די שורעס, אַריבערשפּרינגענדיק אי־בער די פיס אַזוי, אַז ער זאָל קיינעם נישט אַנרירן. אין קעגנ־פאַל וועט ער מוזן אָנהויבן פון אָנהויב. מען פאַרבינדט אים די אויגן און אין דער זעלבער צייט רוקן זיך די שורעס פאַ־נאַנדער. דער „בלינדער" גייט אַדורך און צו זיין גרויסער פאַרוואונדערונג רירט ער קיינעם נישט אָן. איידער מען בינדט אים אויף די אויגן רוקן זיך די שורעס צוריק צונויף.

באַמערקונג:

מען קען אויך אויסשטעלן אַ שורע טעלער, אָדער גלעזער, איבער וועלכע דער „בלינדער" דאַרף „אַריבער־שפּרינגען".

די מאַגנעטישע מאַטבייע

מען הייסט זיך זעצן אַ שפּילער אויף אַ שטול און מען גיט אים אין האַנט אַ הוט, וועלכן ער דאַרף האַלטן מיט ביידע הענט. מען זאָגט אים, אַז מען וועט אים צוקלעפּן אַ מאַטבייע צום שטערן און ער וועט איר דאַרפן דורך באַ־וועגן דעם שטערן און די ברעמען לאָזן אַראָפּפאַלן גלייך אין הוט אַריין. מען זאָגט אים צו, אַז די מאַטבייע וועט גע־הערן צו אים, אויב ער וועט איר אַריינוואַרפן גלייך אין הוט.

מען ווייזט אים, ווי מען נעצט אײן די מאַטבייע און גלייכצייטיק נעצט מען איין אומבאַמערקט דעם נאָגל פון

גראָבן פינגער, וועלכן מען הריקט שטאַרק צו אין מעשעך פון עטלעכע סעקונדן צו זיין שטערן. דערביי דאַרף מען די מאַטבייע ערגעץ באַהאַלטן.

צוליב דעם דרוק און צוליב דער אויסרעמפּונג פון דער פייכטקייט דוכט זיך אים אויס, אַז די מאַטבייע איז צו־געקלעפּט צו זיין שטערן. ער פּרוווט איר אַראָפּוואַרפן דורך קנייטשן דעם שטערן, דורך באַוועגן מיט די ברעמען א.אַז.וו. מען דאַרף אָנהאַלטן ביי אים די אילוזיע, אַז די מאַטבייע איז נאָך צוגעקלעפּט דורך געבן אים אייצעס, מיט וועלכן ברעם ער זאָל באַוועגן שטאַרקער, ווי ער זאָל קנייטשן דעם שטערן א. אַז. וו. די צוקוקער ווילן זיך גלענצנד בעיים דער שפּיל.

דער אַעראָפּלאַן

מען פאַרבינדט איינעם די אויגן און מען פירט אים אריין אין אַ צווייטן צימער, וווּ עס דאַרף זיך „געפינען" אַ מאָדערנער פלי־סאַלאָן. דאָס באַשטייט פון אַ ברייטער, פעסטער ברעט, וואָס עס האַלטן עטלעכע באַווייר׳ם אויף אַ הויך פון 5 צמ. פון דער ערד. דער „פליער" דאַרף זיך ארויפשטעלן אויף דעם ברעט. מען הייסט אים אויסשטרעקן די הענט פאָרויס און אָנהאַלטן זיך אָן די אַקסלען פון אַ כאַוער, וואָס שטייט פאַר אים, וועלכער שטעלט מיט זיך פאָר אַ פּילאָט. מען הויבט אָביסל אונטער דאָס ברעט און דאַן — אָנשטאָט ווייטער אויפצוהויבן איר — לאָזט זיך ביסלעכווייז אַראָפּ דער „פּילאָט". דאָס באַשאַפט ביים „פליער" דעם איינדרוק, ווי ער וואָלט זיך ווייטער אויפגעהויבן, און עס דוכט זיך אים, אַז ער דערגרייכט שוין דעם סופיט. דאַן הייסט מען אים צונעמען די הענט און אַראָפּשפּרינגען אויף דער ערד.

מען זאָגט אים, אַז ער דאַרף נישט מורא האָבן, ווייל אויף דער ערד ליגן אויסגעלייגט מאַטראַצן. אויב ער דעצידירט זיך צו שפּרינגען, וועט ער שטאַרק איבערראַשט, פּעסט־שטעלנדיק ווי ווייניק ער איז געווען אויפגעהויבן פון דער ערד.

געבאָרגטע אייגנשאַפט־ווערטער

צאָל אָנטיילנעמער: אומבאַגרענעצט;
שפּילצייג: אַ בלייפעדער און פּאַפּיר;
ציל פון שפּיל: פאַרווײַלונג.

דער אָנפירער שרייבט אָן אַ בריוו צו אַ באַקאַנטער פּערזאָן. מעג זיין אַפילע צו עמיצן פון די אָנוועזנדע — קיינער ווייסט אָבער נישט צו וועמען דער בריוו גייט. ביים שרייבן לאָזט דער אָנפירער אַ פרייען אָרט דאָרט, ווו עס וואָלט געקענט זיין אַן אייגנשאַפט־וואָרט. ווען דער בריוו איז פאַרטיק (אַמבעסטן איז, ווען מען גרייט עס צו פאַר דער שפּיל) בעט ער ביים אוילעם, יעדער זאָל אָנשרייבן אַ באַליביקן אייגנשאַפט־וואָרט אויף אַ בויגן פּאַפּיר. אויב צו איינציקע אייגנשאַפטסווערטער וועט זיין צו ווייניק, — שרייבט מען צו צוויי דריי. פון דער ריי אייגנשאַפט־ווער־טער נעמט דער פירער לויטן סיידער און שטעלט זיי אַריין אויף די פּוסטע ערטער פון בריוו. עס באַקומען זיך זייער קאָמישע זאַצן און ווענדונגען. מען קייקלט זיך אָפּט פון גע־לעכטער.

לעמאָשל, באַקומסט אַ ריי ווערטער: ...פאַרוויכערטער, הייסגעליבטער, געזאַלצענער, גרינער, שמאַרקער, צוגעסמאַלע־טער.

שטעלסט עס אַריין לויטן סיידער אין צוגעגרייטן פאַרויס

בריוו און עס באקומט זיך: פארדרייכערטער כאוועד גרין! דיין הייסגעליבטע קארטל האבן מיר דערהאלטן פונקט אין געזאלצענעם טאג פון אונזער גרינעם אויספלוג אין דער שטארקער שטאט ווארשע, מיט די צוגעסמאלעטע גאסן און אזוי ווייטער.

דער קארליק

צִיל פון שפּיל: פארוויילונג.

איינער טוט זיך אן א פּאר שיך אדער שטיוול אויף די הענט און שטעלט זיי ארויף אויפן טיש. א צווייטער שפּילער שטעלט אדורך זיינע הענט צווישן די הענט פון ערשטן. עס באקומט זיך אין פראנט א קליין מענטשעלע — א קארליק. דער קארליק (דער ערשטער) דערציילט א מייסע, האלט א רעדע, און דער צווייטער מאכט די זשעסטן מיט די הענט; צווישן אנדערע: אויסטאן און אויסווישן די ברילן, אויסווישן די נאז, קראצן זיך אין אויער א. אז. וו.; ווען די באוועגונגען פאלן זיך צונויף מיטן אינהאלט פון דער רעדע, באקומט זיך זייער א קאמיש בילד.

מען קען נאך דעם קארליק אנטאן א ספּעציעלן קאס־טיום. דער צווייטער שפּילער, וואס באוועגט מיט די הענט, באהאלט זיך גוט הינטער די פּלייצעס פון ערשטן, אז מען זאל אים נישט ארויסזען.

מו און מע

צאל אנטיילנעמער: אומבאגרענעצט; שפּילצייג: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל: פארוויילונג.

איינער פון די שפּילער גייט ארויס פון צימער. אלע

דערן זיך אָפּ צו שרייען „מע" און נאָר איינער שרייט „מו". ווען דער ארויסגעשיקטער קומט צוריק אריין, דאַרפן אַלע אָנהייבן שרייען צוזאַמען. דער ארויסגעשיקטער דאַרף טרעפן ווער עס האָט געשריען „מו". ווען ער טרעפט נישט — גייט ער ארויס נאָכאַמאָל. ס'איז אָבער לייכט צו טרעפן שוין ביים ערשטן מאָל. ס'גייט דאַן ארויס דער, וואָס האָט געשריען „מו". ווען ער קומט צוריק אריין, גיט דער אָנפירער א סימען די גאַנצע גרופּע זאָל שרייען. ס'וועט זיך אָבער נאָר דערהערן דער „מע" פון דעם, וואָס איז דער ערשטער ארויס, ווייל די גרופּע האָט זיך פון פריער אָפּגערעדט, אַז צום צווייטן מאָל וועט קיינער נישט שרייען. דער, וואָס שרייט „מע" — בלייבט מיט א נאָז.

כאַפּ אים פאַרן אויער

צאָל אָנטיילנעמער: א גראָדע; שפּיל־צייג: נישט נויטיק; ציל פון שפּיל: פלינקייט.

די שפּילער שטעלן זיך אויס פּאָרווייז. די שפּילער אין יעדער פּאָר באַמיען זיך קעגנזייטיק אָנצוכאַפּן פאַרן אויער. ווען איין שפּילער כאַפּט אָן זיין פּאַרטנער פאַרן אויער, האָט ער א געוווּנענעם פּונקט. צום סוף פון שפּיל רעכנט יעדע פּאָר אויס די צאָל פּונקטן און עס ווערט באַשטימט דער געווינער.

שניידן מעל

מאַטעריאַל: 3—4 מעסערס, א פערטל קילאָ מעל, א שטעקעלע אין דער גרויס פון א בלייפעדער.

ארום טיש זיצן 3—4 שפּילער מיט מעסערס. אויפן טיש

שיט מען אַן אַ קופּקע מעל און אינם מעל שטעקט מען אַריין אַ דין שטעקעלע. יעדער פון די מיטשפּילער שניידט אָפּ לויט אַ ריי מיט אַ מעסער אַ ביסעלע פון דער קופּקע מעל. דער־ביי מוז מען זיך היטן נישט אומצוּוואַרפן דאָס שטעקעלע. דער שלימזל, ביי וועמען דאָס שטעקעלע פאַלט אום ביים שניידן דאָס מעל, ווערט באַשטראָפט אויף פאָלגנדן אופן: דאָס שטעקעלע באַהאַלט מען אונטער דער קופּקע מעל און ער מוז עס אַרויסנעמען פון אונטערן מעל נאָר מיטן מויל. דער אָנפירער דאַרף האָבן ביי זיך אַ שפּיגעלע, ווו דער שלימזל זאָל קענען אָנקוקן זיין מעליקן פּאָנים. די שפּיל רופט אַרויס אַ סאַך הייטערקייט.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. שטרענג אָנזאָגן די אַרומיקע צוקוקער, אַז זיי זאָלן זיך נישט אויפהויבן פון די ערטער און נישט צולויפן צום טישל;
2. די מעל־שניידער מעגן שניידן נאָר דאַן, ווען דער אָנפירער רופט אָן זייער נאָמען, קעדיי עס זאָל אָפּגעהיטן ווערן די ריי;
3. פאַר דער שפּיל דאַרף דער אָנפירער וואָרענען, אַז דעם שלימזל דראָט אַ שווערע שטראָף (זאָגן וואָס) און פרעגן יעדן פון די מעל־שניידער באַזונדער, צי זיי גייען איין אויף דעם.

דאָקטאָר־צימער

מען קלייבט אויס אַ פּאַציענט. מען פאַרבינדט אים די אויגן, קעדיי ער זאָל נישט צוקוקן זיך צו דער אָפּעראַציע. דאַן פאַרבאַנדאַזשירט מען אים זיין האַנט מיט אַ פּאָר האַנט־

בער. די פויסט פוצט מען אויס מיט א היטעלע און מען מאָלט אויס מיט א פענדזל אויף דער פויסט א פּנים פון א לאַלקע (מיט פאַרב אָדער טינט). מען הייסט אים שאָקלען קעסיידער זיין באַנדאַזשירטע האַנט, אונטערשפּאַרנדיק זי מיט דער גע־זונטער האַנט. דער אוילעם קען זינגען א וויג־ליד. דאַן עפנט מען דעם פּאַציענט די אויגן. אויפן ערשטן מאָמענט, אָריענ־טירט ער זיך נישט פון וואַנען עס האָט זיך גענומען דאָס קינד ביי אים אויף דער האַנט, און דאָס רופט אַרויס פיל געלעכטער.

היפּנאָטיזירן

אויפן שטול זעצט זיך אַוועק א שפּילער („מעדיום"), ווע־מען דער אָנפירער וועט היפּנאָטיזירן. דער אָנפירער רעדט צום „מעדיום" נישט פאַרשטענדלעכע ווערטער, גלעט אים איבערן פּנים, דריקט אים די באַקן און הייסט זיך אים שטעלן. די קאָמישקייט פון דעם היפּנאָז באַשטייט נישט אין דעם, וואָס דער „מעדיום" פאָלגט און שטעלט זיך, נאָר דאָס, וואָס בעיסן היפּנאָטיזירן האָט דער אָנפירער אויסגעשמירט זיין „מעדיום" אין סאַדזע.

באַמערקונג:

פאַרן צוטרעטן צו דער שפּיל איז גענוג, אַז דער אָנפי־רער וועט זיך אויסשמירן די שפּיץ־פינגער מיט סאַדזע אָן דעק פון א טעפּל אָדער טשייניק.

די שווימענדיקע האָר

מען נעמט ביי צוויי אָנווינזנדיקע, א יינגל און א מיידל, צו איינצלנע האָר און מען דערקלערט,, אַז אויפן וואַסער וועלן

זיך ביידע האָר צוציען. מען גיסט אויס אויפן טיש אביסל וואַסער און מען לייגט אַרויף אויף דעם די צוויי האָר. אַלע דאַרפן זיך גוט צוקוקן, ווי די האָר ציען זיך לאַנגזאַם צו. ווען דער אויליעם בויגט זיך נאָענט אַריבער איבערן וואַסער, גיט מען אַ שטאַרקן פּאַטש מיט דער האַנט איבערן וואַסער. ווי די האָר ציען זיך צו וועט קיינער, פאַרשטייט זיך, נישט זען, דערפאַר אָבער וועלן זיי אַריינכאַפּן אַ קאַלטע באָד.

פאַרבן וואַסער

מען גיסט אַריין אין אַ טעלערל אביסל וואַסער און מען ווייזט אַלעמען, אַז דאָס וואַסער איז ווייס (דורכזיכטיק). מען דערקלערט, אַז מ'וועט גאָרנישט צומישן און דאָך וועט זיך דאָס וואַסער אָפּפאַרבן אויף רויט, בלוי אָדער גרין. די צוקוקער באַשטימען די פאַרב. קעדיי קיינער זאָל נישט בוישעד זיין, אַז נישט באַמערקטערהייט האָט מען אַריינגעשיט אין טעלער אביסל פאַרב, דערקלערט מען, אַז מ'וועט דעם טעלער צושטעלן צום סופיט. מען שטעלט זיך אַרויף אויף אַ טיש און מען שטעלט צו דעם טעלער מיט וואַסער צום סופיט (פאַר דעם דאַרף מען באַווייזן נאָכאַמאָל, אַז דאָס וואַסער איז ווייס) מען שפּאַרט דאָס אונטער מיט אַ לאַנגן שטעקן אָדער באַרשט. דער אָנפירער בעט איינעם פון די צוקוקער אויף אַ ווײַלע צו האַלטן דעם שטעקן, קעדיי ער זאָל קענען מאַכן מיט די הענט די קישעף־באַוועגונגען, וואָס זענען נויטיק אויף אָפּצופאַרבן דאָס וואַסער. ווען איינער האַלט שוין צו דעם שטעקן, גייט זיך דער אָנפירער לאַנגזאַם אַראָפּ, נעמט צו דאָס טישל און נעמט זינגען מיט דער כעווראַ אַ לידל אָדער לייגט נאָר פאַר אַלעמען גיין אביסל שפּאַצירן.

דער „איינער" שטייט זיך נעבעך מיטן שטעקן צוגעדריקט

צום סופיט און קען זיך פון דאָרט נישט רירן. דאָס רופט אַרויס אַ סך הייטערקייט.

פּאַרקישעפּטע פּרינצעסנס

מען שיקט אַרויס עמיצן, וואָס קען נישט די שפּיל. אויף דער פּאָרלאָגע זעצט מען אַוועק אַ 5—6 אָנטיילנעמערינס אין פאַרשידענע פּאָזעס מיט די הענט אויפן קאָפּ, מיט איין פוס באַהאַלטן אונטער זיך און איין פוס אויסגעשטרעקט א. אַז. וו. ביי איינער פון זיי אָרדנט מען איין אַ פאַלשן פוס, פון אַן אָנגעשטאָפּטן זאָק מיט אַ לאַטש. מען רופט אַריין דעם אַרויסגעשיקטן. דער אָנפירער דערציילט אים אַ פאַנטאַסטיש מייסעלע, ווי אַזוי די פּרינצעסנס זענען פאַרקישעפט געוואָרן און ווי אַזוי עס האָט זיך אים געכאָלעמט, אַז נאָר דער אַרויסגעשיקטער וועט קענען זיי פון שלאָף אויפוועקן. מען הייסט אים פּרוון פריער מיט גוטן אַ גלעט טאָן יעדן די האָר, דאָס העלפט נישט; הייסט מען אים יעדן אַראָפּנעמען די האַנט פון קאָפּ — דאָס העלפט אויך נישט; דאַן הייסט מען אים מיט קויעך אַ שלעפּ טאָן יעדע פאַר דעם פוס. און ווי נאָר ער גיט אַ כאַפּ דעם פאַלשן פוס — שרייען אַלע אויס, און ער בלייבט אין איין שרעק: „אַרויסגעבראָכן אַ פוס!“.

דער פּרינץ פון מאָנאַקאָ

אַלע אָנטיילנעמער שטייען אין אַ שורע איינער נעבן צווייטן. דער אָנפירער שטייט דער ערשטער אין שורע פון לינקס. ער זאָגט: „אָט אַזוי טוט דער פּרינץ פון מאָנאַקאָ“,

דערביי שטרעקט ער אויס די רעכטע האנט פאָרויס. אַלע דאַרפן אים נאָכטון. דאַן זאָגט דער אָנפירער נאָכאַמאָל: „אַט אַזוי טוט דער פּרינץ פון מאַנאַקאָ" און ער שטרעקט אויס די לינקע האַנט פאָרויס. אַלע טוען דאָס זעלבע. דער אָנפירער רעדט ווייטער אויף דעם זעלבן אויפן און ער קערט אום דעם קאָפּ רעכטס. אַלע טוען אים נאָך. דאַן רעדט ער ווייטער און שטעלט זיך אויף דער לינקער קני; ווען אַלע שטייען שוין אַזוי ווי ער אויף דער לינקער קני, ביידע הענט פאָרויס און דעם קאָפּ געווענדעט רעכטס — גיט דער אָנפירער אַ שטאַרקן שטופּ זיין שכן פון רעכטס. די גאַנצע שורע ווערט אומבאַ־דינגט אומפאַלן. דאָס רופט אַרויס פיל פריילעכקייט ביים עולם.

צוויי געפאַנגענע

איין אַנטיילנעמער בינדט מען מיט אַ לאַנגן שטריקל די הענט אַזוי, אַז ער זאָל קענען די הענט פריי באַוועגן. מיט אַ צווייט שטריקל בינדט מען אַ צווייטן אַזוי, אַז די שטריק־לעך פון ביידע געבונדענע זאָלן זיך קרייצן.

די געבונדענע דאַרפן פאַנאַנדערגיין זיך, נישט צערייסנ־דיק און נישט צעשניידנדיק די שטריקלעך.

דאָס איז מעגלעך נאָר אויף פאָלגנדן אופן: מען נעמט דעם מיטן פון דעם אייגענעם שטריקל, מען פירט עס אַדורך דורך דעם שטריק־רינגל, וואָס נעמט אַרום דעם צווייטנס האַנט און דאַן נעמט מען עס אַריבער איבער יענעמס פויסט.

ביים פרוון זיך אויספּלאָנטערן דערגרייכן די געפאַנגענע אַ פאַרקערטן רעזולטאַט. זיי פאַרפּלאָנטערן זיך נאָך מער און דאָס רופט אַרויס אַ סך הייטערקייט.

סקולפטאָרן

אַלע, וועלכע ווילן אויספּרוּווּן זייערע פעאיקייטן ביי סקולפּטור, דאַרפן אַרויסגיין אין אַ צווייטן צימער (נישט מער, ווי 8—10 פּערזאָן).

דער אָנפירער שטעלט צונויף פון די פאַרבליבענע אַ פּלאַסטישע קאָמפּאָזיציע, וואָס האָט אַ געוויסן אינהאַלט. לעמאָשל: ברויגעז, ראַכמאָנעס, עקל, גוטפריינטשאַפט, מוירע א. ד. גל.; מען רופט אַריין איינעם פון דעם צווייטן צימער. קוידעם־קאָל דאַרף ער טרעפן, וואָס פאַר אַן אינהאַלט דריקט אויס די סקולפּטור. דאַן דאַרף ער פּרוּוון זיין טאַלאַנט און צונויפשטעלן אַ נייע פיגור פון די זעלבע צוויי.

ווען ער ווערט שוין פאַרטיק, מעלדעט מען אים, אַז ער מוז פאַרבייטן איינעם פון די צוויי. אַזוי ווי ער האָט פריער נישט געוווּסט וועגן דער ראָל, וואָס ער וועט דאַרפן דערפילן, פאַלט ער נישט זעלטן דורך און מוז פאַרנעמען אָפט אַ גאַנץ קאָמישע פּאָזיציע, וואָס ער האָט צוגעגרייט פאַר אַ צווייטן.

נאָכדעם רופט מען אַריין נאָך איינעם פון צווייטן צימער און אויך מיט אים קומט פאַר דאָס זעלבע א. אַז. וו.

בלינדער פייערלעשער

אויפן טיש שטעלט מען אַוועק אַ ברענענדיק ליכט. מען פירט צו עמיצן צום טיש און מען פאַרבינדט אים די אויגן. דער „בלינדער פייערלעשער" דערווייטערט זיך פון טיש אויף 5 טריט, דרייט זיך אום אַרום זיך 3 מאָל און קומט צוריק האַלטנדיק די הענט פאַרלייגט הינטער זיך. ער דאַרף אָפּציילן 5 טריט און 3 מאָל אַ בלאָז טון, מיטן ציל צו פאַרלעשן דאָס ליכט. ער בלאָזט אָבער מערסטנטייל אויף „פּוסט" און דאָס רופט אַרויס הייטערקייט ביים עולם.

בלינדער מאַלער

אויף אַ טאָוול אָדער בויגן פּאַפּיר צוגעפּעסטיקט צו דער וואַנט, צייכנט מען אָן אַ פּאָנים פון אַ מענטש אָן אַ נאָז. איינעם פון די שפּילער פאַרבינדט מען די אויגן (פריער קוקט ער זיך גוט צו צו דער צייכענונג). מען הייסט אים אָפּגיין פון טאָוול 5 טריט, 3 מאָל זיך אַ דריי טאָן אַרום זיך און צוריקגיין צייכענען אַ נאָז. פאַרשטייט זיך, אַז דער בלינדער מאָלער צייכנט די נאָז אומעטום, אָבער נישט ווו מען דאַרף.

שפּיגל־צייכענען

אויף אַ זייטל פּאַפּיר צייכנט מען אָן אַ קוואַדראַט. מען האַלט די צייכענונג האַרט ביי אַ שפּיגל. דער שפּיגל שטייט ווערטיקאַל, די צייכענונג — האָריזאָנטאַל. די אויפגאַבע איז קוקנדיק אין שפּיגל, אָבער נישט קוקן אויף דער עמעסער צייכענונג (פאַרשטעלן מיט אַ בויגן פּאַפּיר) אַריינצייכענען, לאַנג נישט געטראַכט, ביידע דיאַגאָנאַלן.

איינפעדעמען אַ נאָדל

מען זעצט זיך אויף אַן איבערגעדרייט פעסט פלעשל מיטן האַלז אַראָפּ. די פיס האַלט מען אויסגעשטרעקט פאַרלייגט איינע אויף דער אַנדערער אַזוי, אַז מען זאָל באַרירן נאָר מיט איין אָפּצאַס דעם באָדן. אין איין האַנט באַקומט מען אַ גרויסע נאָדל, אין דער צווייטער אַ דינעם פאָדעם און מען דאַרף,

נישט פארלירנדיק די גלייכגעוויכט, איינפעדעמען דעם פאדעם אין נאדל.

דאס זעלבע קען מען טאן מיט צוויי ליכט, איינס א ברענענדיק, מיט וועלכער מען דארף אנצינדן דאס צווייטע.

דער געאגראף

דער אנפירער דערקלערט, אז עס איז פאראן צווישן דער גרופע איינער (ער רופט אים אן ביים נאמען), א גלענצנדער קענער פון געאגראפיע. אין זיינע קענטענישן וועט מען זיך באלד איבערצייגן. הויך אויף דער וואנט ווערט אויפגעהאנגען א מאפע אזוי, אז דער אונטערשטער ראנד אירער זאל זיין אויף דער הויך פון די אויגן פון געאגראף. דער געאגראף גייט צו צו דער מאפע און בלייבט שטיין פאר איר מיטן רוקן גע־ווענדעט צו די אנוועזנדיקע. דער אנפירער שטעלט דעם געא־גראף א פראגע, צום ביישפיל: ווו עס געפינט זיך די־און־די שטאט. ער רופט אן א שטאט, וואס געפינט זיך אויפן סאמע אויבערשטן (צאפן) טייל פון דער מאפע. דער געאגראף הויבט נישט אויף די האנט צו באווייזן, ווו די שטאט ליגט, נאר... אלע אנוועזנדיקע בלייבן פארוואונדערט, זעענדיק, ווי דער קער־פער פון געאגראף ציט זיך אויס, ווערט אלץ לענגער און לענגער, ביז דער קאפ דערגרייכט דעם סאמע אויבערשטן ראנד פון דער מאפע.

ד ע ר ק ל ע ר ו נ ג:

דער געאגראף ווארפט ארויף דעם פאלטן אויף די אקסלען, אבער טוט אים נישט אן אויף די הענט. ווען ער דארף דערגרייכן די הויך פון דער געפרעגטער שטאט, הויבט ער מיט ביידע הענט אויף די אקסלען

פון פאלטן. מיט די גראבע פינגער פון די הענט האלט ער צו דאס היטל (אדער קאפעלוש) נאענטביים קאלנער פון פאלטן. ווען דער געאגראף גלייכט אוים די הענט האבן די צוקוקער דעם איינדרוק, אז דער גאנצער קערפער ציט זיך אויס. אויב מען שפילט דאס נישט אין קיין צימער, אדער ס'איז נישטא קיין מאפע, באווייזט מען ווי עס לייענט א בינעזער (פון אויבן אראפ).

מייסעם מיט אן עק

1. דער זייגער.

דערציילט דער גרופע, אז דו האסט געזען, ווי דיינס א באקאנטער האט געמאכט פארשיידענע קונץ־שטיק. דער באקאנטער „א" (רוף אים אן ביים נאמען) האט גענומען ביי איינעם „ב" (רוף אויך אן זיין נאמען) א זייגער און אים ארייגעווארפן אין טייך אדער אונטערן טראמוויי. דו האסט אליין געזען, ווי דער טראמוויי איז ארויפגעפארן אויפן זייגער (אדער דער זייגער איז ארייגעפאלן אין וואסער). „ב" האט זיך אויפגערעגט און געפאדערט זיין זייגער. „א" האט זיך פארהאלטן קאלטבלוטיק, ווי עס וואלט גארנישט פאסירט; ער האט נאר פארזיכערט, אז פון זיך אליין וועט דער זייגער ווידער צופעליק געפונען ווערן. ס'איז אוועק א פאר טעג. איינמאל, זיצנדיק ביים אונטערברויט, האט „ב" געמישט זיין גלאז טיי, מיטאמאל האט ער דערפילט, אז דאס לעפעלע האט זיך פארטשעפעט אן עפעס א הארטע זאך. ער גיט א קוק אין גלאז און דערזעט, אז דארט ליגט... —

די גרופע איז געשפאנט פון דעם וואונדער און שרייט אוים מיט גרוים פרייד: „דער זייגער."

ניין, ענטפערט דער דערציילער, ס'איז געלעגן א קלעצל צוקער!

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. די מייסע דאַרף לעבעדיק דערציילט ווערן און דערצו מוז גאַנץ אָפּט דערמאָנט ווערן דאָס וואָרט „זייגער", קעדיי צוגעוווינען און איינקריצן אין זיקאָרן פון די צוהערער דעם קלאַנג פון דעם וואָרט. אויב די מייסע ווערט לעבעדיק און ערנסט דערציילט, וועט זיך שטענדיק געפינען איינער אָדער עטלעכע, וואָס וועלן אויסשרייען: „זייגער!"

2. דאָס הינטל מיטן פּאַפּיראָס.

דערצייל א מייסע וועגן דעם, אַז דו ביסט אַמאָל געפאָרן אין באַן און אין זעלבן קופּע איז געזעסן א דאַמע, אַן אַנטיסעמיטקע מיט א קליין הינטל. די דאַמע האָט קעסיידער געמאַכט אַנטיסעמיטישע באַמערקונגען אויף דיין אַדרעס, אָבער אַנשטאָט איר אָפּצוענטפערן, האָסטו גערויכערט איין פּאַפּיראָס נאָכן צווייטן, ווייל דו האָסט באַמערקט, אַז די דאַמע פאַרטראָגט נישט דעם רויך (אויב דו רויכערסט נישט, דערצייל דאָס וועגן דיינס א באַוואוסטן). אין א באַשטימטן מאָמענט האָט די דאַמע דיר ארויסגעכאַפּט דעם פּאַפּיראָס פון מויל און אים ארויסגעוואָרפן דורכן פענסטער. דו האָסט זיך שטאַרק אויפגערעגט און געפילט, אַז דו מוזט איצט רעאַגירן. אין גרויס אויפרעגונג האָסטו געכאַפּט דאָס הינטל און עס אויך ארויסגעוואָרפן דורכן פענסטער. די דאַמע האָט געמאַכט א געוואַלד און ביי דער נאָענטסטער סטאַציע איז זי ארויסגעלאָפן אויפן פּעראָן מיט א געשריי „פּאַסטערונקאָווי!". ס'איז אָנגעקומען א פּאָליציאַנט, וואָס האָט צונויפגעשטעלט א פּראָטאָקאָל. ארום האָט זיך צונויפגעזאַמלט א גרויסער עולם. מיטאַמאָל — א

גרוים געשריי. איך קוק זיך ארום — עס לויפט דאָס הינטל און אין מויל האַלט ער...

די נייגעריקע וועלן אויסשרייען: „דעם פּאַפּיראָס?!"

ניין, זאָגט דער דערציילער רואיק: — די צונג!

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. קעדיי צו געבן די מעגלעכקייט דעם אוילעם זיך ארויסכאַפּן מיטן פינאַל־וואָרט — קען זיך דער דערציילער אין דעם מאָמענט פאַרהוסטן, אָדער אַ וויש טאָן די נאָז א. ד. גל.

דער קרייז־פירער

די גרופּע טיילט אויס פון זיך אַ פירער, וועמען מען טוט אָן אַ רוק־זאַק אויף דער פּלייצע. אָן אַ פייפל איז אָבער דער פירער קיין פירער נישט. דער פירער מוז אַליין געפינען דאָס פייפל, וואָס איז באַהאַלטן צווישן דער גרופּע. קעדיי צו פאַרלייכטערן דעם פירער דאָס זוכן, דאַרף זיך פון צייט צו צייט דערהערן אַ פייף. דער אייגנאַל פון דער שפּיל באַשטייט אין דעם, וואָס דאָס פייפל איז אויף אַ שנירל צוגעשפּילעט צום רוקזאַק, וועגן וואָס דער פירער ווייס, פאַרשטייט זיך, נישט. דער מיטשפּילער, וואָס שטייט הינטער דער פּלייצע פון פירער, גיט אַ פייף, לאָזט אָפּ דאָס פייפל און מאַכט אַזאַ באַוועגונג, ווי ער וואָלט דאָס פייפל אָפּגעגעבן אַ צווייטן. דער פירער דרייט זיך אויס מאָמענטאַל זוכן דאָס פייפל און ער דערהערט שוין אַ צווייטן פייף. די שפּיל ווערט געפירט אַזוי לאַנג, ביז דער פירער כאַפּט זיך, ווו דאָס פייפל געפינט זיך.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. אויב מען האָט בעדייע צו שפּילן לענגער, דאַרף מען אַרויסשיקן פון צימער עטלעכע אָנטיילנעמער און אַריינרופן זיי איינציקווייז;
2. נישט ציען שטאַרק פאַרן שטריקל פון פייפל, קעדיי דער „פירער" זאָל זיך נישט צו שנעל כאַפּן, אַז דאָס פייפל איז ביי אים;
3. ווען עס איז פאַראַן אַ גרויסער עולעם צוקוקער, דאַרף מען מאַכן צוויי קאָנצענטרירטע קרייזן געווענדעט איינער צום צווייטן מיטן פּאָנים. דער קרייזפירער האָט דאַן רעכט אַרומצוגיין זוכן דאָס פייפל, נאָר אין „גאַס" צווישן די צוויי קרייזן;
4. צוליב היגיענישע טייטמים איז געווּנטשן אָנשטאָט אַ פייפל באַנוצן זיך מיט אַ סיגנאַליזאַטאָר פון אַן אויטאָ.

אַ נאַר אויפן מאַרק

נעם אַ ווייסע פּאַפּירענע סערוועטקע, אָדער אַ ווייס שטיקל פּאַפּיר, און ווייז דאָס אַלעמען. זאָלן זיך אַלע איבערצייגן, אַז דאָס פּאַפּיר איז טאַקע ווייס. דערקלער דאַן, אַז דו קענסט מאַכן דאָס פּאַפּיר זאָל ווערן רויט, געל אָדער בלוי. נאָכדעם, ווי די מיטשפּילער האָבן זיך אויסגעקליבן דעם קאָליר, קלייב אויס איינעם פון די אָנטיילנעמער און שטעל אים אַוועק אין מיטן קרייז אָדער אויף אַן אָרט, וווּ אַלע זאָלן אים גוט זען. דו רעדסט דאַן צום „אויסדערוויילטן": קנייטש איין דאָס פּאַפּיר אויף דער העלפט און ווייז אַלעמען, צי עס איז נאָך ווייס (ער פירט דאָס אויס).

— קנייטש עס איין נאָכאַמאָל אויף דער העלפט און ווייז ווידער, צי ס'איז נאָך אַלץ ווייס (ער פירט דאָס אויס).

דו הייסט אים אזוי לאַנג דאָס מאַכן, ביז דאָס פּאַפּיר ווערט גאָר קליין.

דאַן זאָגסטו צו אים: לייג אוועק דאָס שטיקל פּאַפּיר אויף דער ערד און טרעט דאָס צו מיטן רעכטן פוס (ער פירט דאָס אויס). קעדיי קיינער זאָל נישט זאָגן, אַז דו האָסט עפּעס אַ פאַרב אין דער האַנט, נעם די הענט אָן אַ זייט, דריק שטאַרק צו מיט דעם רעכטן פוס דאָס פּאַפּירל. הויב אויף איצט דעם לינקן פוס פאַרויס און מיט דעם רעכטן דריק צו נאָך פעסטער דאָס פּאַפּירל.

— אָט אַזוי, זאָגסטו, אַזוי (דו באַוועגסט מיט די הענט, ווי דו וואָלסט אים געבענטשט), אָט אַזוי... — — — שטייט אַ נאַר אויפן מאַרק.

אַ גוטער זיקאָרן

דער אָנפירער דערקלערט: אין דער איצטיקער שפּיל וועלן מיר זען, ווער פון אייך עס האָט אַ גוטן זיקאָרן. רעכנט אַלע, איך הויב אָן:

— ס'איז דורכגעפאָרן פון דער רעמיזע אַ טראַמוויי. אויף דער ערשטער סטאַציע האָבן זיך אַרויפגעזעצט 10 פּער־זאָן, אויף דער צווייטער סטאַציע האָבן זיך אַרויפגעזעצט 5; אויף דער דריטער זענען אַראָפּגעגאַנגען 8; אויף דער ווייטער־דיקער סטאַציע זענען צוגעקומען 12; ווייטער זענען אָפּגעקו־מען 9; ווייטער זענען אָפּגעקומען 2.

אַלע רעכענען די צאָל פּאַסאַזשירן. ס'איז אַ שטילקייט. מיטאַמאָל גיט דער פירער אַ פרעג: וויפל סטאַציעס זענען געווען?

די אַנטוישונג ברענגט גענוג פרייליכקייט.

מעטאדישע אנווייזונגען:

דער אנפירער מוז, פארשטייט זיך, נישט האלטן זיך ביי די צאלן, וואס זענען אנגעגעבן אין טעקסט. ער דארף נאר געדענקען, אז עס קענען פון טראמוויי נישט אראפגיין מער מענטשן, וויפל עס געפינען זיך דארט. מען דארף דיקטירן לאנגזאם, קעדיי די אנטיילנעמער זאלן האבן צייט גענוי צו בארעכענען.

ביים אין דעם עפל

צום שטענגעלע פון אן עפל בינדט מען צו א לאנג שטריקל (1 מעטער די לענג). דעם צווייטן עק בינדט מען צו צום עק פון א שטעקן. איין אנטיילנעמער הויבט אויף דעם שטעקן אזוי, אז דער עפל זאל בלייבן הענגען אין דער לופטן און זאל זיך וויגן אויפן שטריקל. אין דער צייט, ווען דער עפל הוידעט זיך, דארף אן אנטיילנעמער, וואס האט די הענט געבונדן אויף הינטן, אים איינבייסן, באפנדיק אים נאר מיטן מויל. ווען איינעם גיט זיך דאס נישט איין, פרווט עס טאן א צווייטער. פאר יעדן מאל דארף מען אבער דעם עפל אפוואשן. דער עפל מוז זיין א קיילעכדיקער. עס קענען אויך צוויי אנטיילנעמער גלייכצייטיק פרוון איינבייסן דעם עפל.

באמערקונג:

אויב מען שפילט אין דרויסן, קען מען דעם עפל אנהענגען צו א צווייג פון א בוים.

צעריים די נאז

צוויי שפילער שטעלן זיך איינער אנטקעגן אנדערן און מאכן א „נאז". מען שטעלט צו צו דער נאז דעם גראבן פינ-

גער פון דער לינקער האנט און צו דעם קליינעם פינגערל פון דער לינקער האנט שטעלט מען צו דעם גראבן פינגער פון דער רעכטער האנט. די קעגנער פארפלעכטן זיך מיט די קליינע פינגער פון די רעכטע הענט און הייבן זיך אן צו ציען. ווער עס לאזט אפ די רעכטע האנט פון דער לינקער — דער איז פארשפילט.

הייב אויף דיין פוס

מען שטעלט זיך מיט דער לינקער זייט צו דער וואנט, האלטנדיק הארט ביי דער וואנט דעם אקסל און דעם פוס־טראט. אין דער פאזיציע דארף מען אויפהייבן דעם רעכטן פוס אן א זייט און האלטן אזוי א מינוט. דאס איז זייער שווער דורכצופירן.

שפרונג איבער א שטעקן

לייג אוועק א לאנגן שטעקן אויף דער ערד און שטעל זיך מיטן פאנים צום מיטן פון שטעקן. נעם אן מיט די הענט די שפיצן פון דיינע פיס און פרוו אזוי אריבערשפרינגען, נישט אפלאזנדיק די הענט פון די שפיצן פון די פיס. דאס וועט זיך דיר קיינמאל נישט איינגעבן.

דער שטערד־קוקער

דער שטערן־קוקער זיצט אויף א שטול צוגעדעקט מיט א מאנטל, קוקט דורכן „טעלעסקאפ" (ד. ה. דורכן ארבל פון מאנטל).

אין צימער מאכט מען פינסטער. איבערן ארבל ווערט אנגעצונדן א ליכט און מען פרעגט אים: דו זעסט?

— יאָ! באַקומט מען אַן ענטפער.

דערנאָך פרעגט מען אים: דו שפירסט? ניין!

דאַן גיסט מען אריין דורכן ארבל א גלאָז וואסער.

כאַפּ דעם דאַשעק

מען פארשטעלט עמיצן די אויגן און מען טוט אים אָן א היטל מיט א דאַשעק, אזוי, אז דער דאַשעק זאָל אויסקומען פאַרדרייט און יעדעס מאָל אין אַן אַנדער זייט. דער „בלינדער" דאַרף מיט איין האַנט — נישט ארומטאַפּנדיק דאָס היטל — אָנכאַפּן דעם דאַשעק.

זעלטן וועמען עס גיט זיך איין צום ערשטן מאָל.

דער „בלינדער" דאַרף אזוי לאַנג איבערכאַזערן דעם פּרווו, ביז עס געלינגט אים צו כאַפּן דעם דאַשעק.

אַ סודע פון בלינדע

צוויי שפּילער מיט פארבונדענע אויגן זעצן זיך קעגנאיבער נאָענט איינער צום צווייטן. זיי באַקומען א טעלער וויער־מילך, קאַשקע, אָדער עפּעס אַנדערש. יעדער האַלט צו דעם טעלער מיט דער לינקער האַנט. אין דער רעכטער האַנט האַלט יעדער א לעפל און זיי הויבן אָן מעכאַבער צו זיין איינער דעם צווייטן מיטן מייכל. זיי דאַרפן טרעפן דעם צווייטן אין מויל אריין.

פארשטייט זיך, אז זיי טרעפן אין קאָלנער, אין נאָז. דער אוילעם צושויער קוויקלט זיך פון געלעכטער.

עלעקטריזירטע גאָפּל־לעפּל

מען שיקט אַרויס עמיצן פון צימער. מען קען אויך אַרויסשיקן עטלעכע און איינציקווייז זיי אַריינרופן שפּעטער.

אויף דער פּאָדלאָגע ליגט מען אַוועק עטלעכע גאָפּל און לעפּל. צו די לעפּל און גאָפּל צייט מען צו אַ שטיקל עלעקטריש דראָט עס זאָל מאַכן אַן איינדרוק, אַז זיי זענען פאַרבונדן מיט אַן עלעקטרישער ליניע. דער אָנפירער רעדט אָפּ מיט אַלעמען, אַז ווען דער אַרויסגעשיקטער וועט אויפהויבן אַלע גאָפּלען זאָל מען שווייגן. דאָס וועט אים צוגעבן מוט. אָבער ווען ער וועט זיך צורירן צום ערשטן לעפּל, זאָלן אַלע אים איבערשרעקן מיט אַן אויסגעשריי. מען קען גלייכצייטיק פאַרלעשן אין צימער די עלעקטרע. דעם אַרויסגעשיקטן דערקלערט מען, אַז די גאָפּל־לעפּל זענען עלעקטריזירט. נאָר אויב ער איז אַ דרייסטער מענטש, זאָל ער פּרוּוון אויפהויבן פריער די גאָפּלען דערנאָך די לעפּל.

דער בלינדער שערער

אין מיטן צימער הענגט מען אויף אויף אַ שטריקל אַ צוקערל אָדער אַן עפּל. איינעם פון די שפּילער פאַרבינדט מען די אויגן און מען שטעלט אים אַוועק נעבן דעם שטריקל. דער שפּילער מאַכט 3—5 טריט, דרייט זיך אום 3 מאָל אַרום זיך און קערט זיך אום צוריק צום שטריקל. ער דאַרף עס איבערשניידן מיט אַ שער. מען מעג מאַכן 3 פּרוּוון אָראָפּצושניידן דאָס שטריקל. די שפּיל רופט אַרויס אַ סך פריילעכקייט צוליב דעם, וואָס דער שפּילער איז אַוועק אין גאָר אַן אַנדער ריכטונג און שניידט מיט אַ שער די לופט. דאָס קען איבערגעחזרט ווערן עטלעכע מאָל. אויב דעם שפּילער

געלינגט איבערצושניידן דאָס שטריקל, באַקומט ער דעם עפּל אָדער דאָס צוקערל.

באַמערקונג:

מען דאַרף זיין פאָרזיכטיק מיטן שערל. קיין קינדער נאָר־ענט צום שטריקל נישט צולאָזן.

געפין דאָס נאָזטיכל

מען באַהאַלט אַ נאָזטיכל צווישן די אָנטיילנעמער און איינער דאַרף דאָס געפינען. ווען דער אָנפירער דערקלערט דעם זוכער, אַז ער דאַרף זוכן דאָס טיכל צווישן די אָנטיילנעמער, פאַרטשעפּעט ער אים דאָס טיכל מיט אַ שפּילקע צו דער פּלייצע. דער שפּילער זוכט דאָס טיכל צווישן אַלעמען אין דער צייט. ווען ער טראָגט עס אַליין אויף דער פּלייצע.

די שפּיל רופט אַרויס אַ סאַך פריילעכקייט צווישן די מיטשפּילער.

קונצן

דאָס וויזיט־קאַרטל און די מאַטבייע

מען דאַרף האַלטן אין גלייכגעוויכט א וויזיט־קאַרטל, וואָס ליגט האָריזאָנטאַל אויף דעם שפּיץ פון לינקן וויַיז־פינגער. אַרויפלייגן פּונקט אויף דעם מיטן פון דעם וויזיט־קאַרטל א מטבע, וואָס זאָל זיך בעמיילע געפינען פּונקט אויפן שפּיץ פינגער. מיט דער רעכטער האַנט דאַרף מען געבן א שנעל אי־בערן ברעג פון וויזיט־קאַרטל אַזוי, אַז דאָס וויזיט־קאַרטל זאָל אַראָפּפאַלן און די מאַטבייע זאָל בלייבן.

עס פאַרשווינדט די מאַטבייע

באַוויַיז, אַז דו האָסט אין ביידע הענט צו איינצלנע מאַטבייעס. דרייסט איבער די הענט אויפן טיש און דעקסט צו די מאַטבייעס. אונטער יעדער האַנט געפינט זיך איין מאַט־בייע. פרעגסט די צוקוקער, וועלכע מאַטבייע געפינט זיך אונ־טער וועלכער האַנט. הויבסט אויף ביידע הענט און באַוויַיזט, אַז ס'שטימט (אויב דער צוקוקער האָט נישט געהאַט קיין טאָעס). מאַך די זעלבע זאַך נאָכאַמאָל און א דריט מאָל. פרעגסט זיך דאַן: וועלכע מאַטבייע ליגט אונטער דער לינ־קער האַנט? הויבסט אויף די לינקע האַנט און באַוויַיזסט, אַז דער ענטפער איז א ריכטיקער. פרעגסט וויַיטער: וועלכע מאַט־בייע ליגט אונטער דער רעכטער האַנט? נאָכן באַקומען דעם

ענטפער הויבסטו לאנגזאם אויף די רעכטע האנט און צו אלע־מענס פארווונדערונג ווייזט זיך גאר ארויס, אז די מאטבייע איז פארשוואונדן. דער אוילעם וועט נעמען זוכן אין דיין ארבל פון דער רעכטער האנט, ס'וועט אבער זיין אומזיסט. צו אלע־מענס שטוינונג ציארויס ביי עמיצן פון די אנוועזנדיקע די מאטבייע פון דער נאז.

ווי מאכט מען דאס?

ווען די מאטבייעס זענען צוגערעקט אויפן טיש, שארסטו לייכט מיט די הענט. האסט דאן א געלעגנהייט אראפ־צוגליטשן איין מאטבייע צו זיך אויף די קני (דארפסט זיצן נאענט צוגערוקט צום טיש). ביים אויפהויבן די האנט, ווען עס ליגט נאך די מאטבייע. מאך עס לאנגזאם, געשטרעקט און צעשפרייט די פינגער, קעדיי מען זאל זען, אז ס'איז נישטא מער, ווי די איינע מאטבייע. די צווייטע האנט (די פוסטע) הויב אויף לאנגזאם, די פינ־גער צוזאמענגעדריקט, דריי דאן איבער די האנט מיט דער דלאניע אויף ארויף, צעשפרייט די פינגער. אין דער זעלביער צייט, ווען די אויפמערקזאמקייט איז קאנצענ־טרירט אויף דער רעכטער האנט, האסטו א גוטע געלעגנ־הייט אראפצונעמען מיט דער צווייטער האנט די מאט־בייע פון דיינע קני.

פושקעלע, דריי זיך

אלץ פאלגט, אפילע א פושקעלע פון שוועבעלעך וועט אויך פאלגן און טאן וואס מען וועט עס הייסן.

שטרעק אויס גלייך די פינגער פון דער האנט און שטעש־מע איין א פושקעלע פון שוועבעלעך אויפן מוסקול צווישן גראבן פינגער און ווייזפינגער.

ביים לייכטן באוועגן דעם גראבן פינגער וועט זיך דאס פושקעלע אויפשטעלן און צוריק זיך לייגן.

דאס דערקלערט זיך מיט דער מוסקול־באוועגונג פון דער האנט.

מעטאדישע אנווייזונגען:

קעדיי קיינער זאל דאס נישט באמערקן, דארף מען: 1. איינשטעלן דאס פודעלע, ווען קיינער באמערקט נישט; 2. באוועגן מיטן גראבן פינגער עס זאל זיך נישט ווארפן צו שטארק אין די אויגן; 3. באפוצן די קונץ — דאס מיינט: מאכן אנדערע באוועגונגען, וואס האבן מיט דער קונץ נישט קיין שייכעס. צום ביישפיל: אין דער צווייטער האנט האלטן דעם „קישעף־בלייער", מיט וועלכן איר באוועגט איבערן פושקעלע, אדער אונטער דער האנט.

דער דורכדרינגלעכער בליק

שנייד אויס פון הארטן טאוול 6 דרייעקן פון דער זעלבער גרויס און קאליר. אויף 3 שרייבסטו אן דייטלעך ציפערן: 1, 2, 3. מיט די אנדערע 3 זאל עמיצער פון די צוקוקער איינגאנצן צודעקן די פארשריבענע דרייעקן. און דו וועסט שטענדיק טרעפן, ווו עס געפינט זיך דער נומער 1, דער נומער 2 און דער נומער 3, האגאם מען וועט קעסיידער בייטן די ארדנונג.

דערקלערונג:

דאס איז מעגלעך א דאנק דעם, וואס אין די פארשריבענע דרייעקן זענען ארייננעקלעפט האר, וואס שטארצן ארויס פון קאנט. אין נומער 1 — איין האר, אין נומער 2—צוויי האר א. אז. וו.; ווען מען לייגט אוועק דעם דריי-

עק אויף אַ העלן גרונט איז, פאַר דעם וואָס ווייס דעם סאַד, נישט שווער די יהאָר צו באַמערקן. אַ וויטיקער כאַפּט זיך אָבער זעלטן, ווו עס ליגט דער סאַד. — ביים טרעפן דעם נומער דאַרף דער קונצנמאַכער מאַכן אַזאַ אָנשטעל, פונקט ווי ער וואָלט געזען דורך און דורך דעם אויבערשטן דרייעק און דורכגעדרונגען מיטן בליק דעם טאָוול.

איפּן ציפערבלאַט

איינער פון די אָנווענדיקע קלייבט זיך אויס אַ ציפער פון ציפערבלאַט און דו דאַרפסט טרעפן, וועלכע צאָל דאָס איז. דו קלאַפּסט מיט אַ בלייער איבער די ציפערן פון ציפערבלאַט און דערקלערסט דעם צושויער, אַז ער זאָל די קלאַפּ ציילן שטילערהייט (אין זיך), אָנהויבנדיק פון זיין פאַרטראַכטער צאָל. ווען דער שפּילער האָט זיך צום ביישפּיל פאַרטראַכט 4 — דאַרף ער ביי דיין ערשטן קלאַפּ ציילן 5, ביים ווייטערדיקן קלאַפּ — 6 א. אז. וו.; ווען ער וועט דערגיין ביים ציילן צו 20 — דאַרף ער זאָגן: סטאָפּ. דער צוואָנציקסטער קלאַפּ וועט גלייכצייטיק אָנווייזן די פאַרטראַכטע צאָל.

מיט וואָס דערקלערט זיך דאָס?

די קונץ באַשטייט פון אַ פּאַשעטער מאַטעמאַטישער אויסרעכענונג. דער שפּילער ציילט די קלעפּ מיטן בלייער, אָנהויבנדיק צו ציילן פון זיין פאַרטראַכטער צאָל. דו ציילסט — נאָרמאַל. 7 קלעפּ גיסטו אויף אַ באַליביקע ציפערן, דעם אַכטן קלאַפּ — אויף דעם 12, און די ווייטערדיקע — קעסיידער אין פאַרקערטער ריכטונג, ווי די ווייזערס. עס באַקומט זיך שטענ־

דיק, אז די ציפער, אויף וועלכער די ווייזט אָן מיטן קלאַפּ, פּלוס דער צאָל, וואָס די צײַלסט שטילערהייט פאַר זיך — גיבן אין סומע 20 (דערפאַר הויבט מען אָן ביי דער ציפער 12 ערשט ביי דעם אַכטן קלאַפּ).

עסן ברענענדיקע ליכט

די געשמאַקע ליכט ווערן צוגעגרייט אויף אַזאַ אופן:

מען שניידט אויס פון שטיקלעך עפּל די פאָרם פון א ליכט. אַנשטאָט א קנויט שטעלט מען אריין די אינעווייניקסטע דינע וועגטלעך פון א וועלישן נוס אָדער די הייטלעך פון מאַנדלען — דאָס פאַרמאַגט אין זיך א פעטן אייל, וואָס מען קען אָנצינדן און עטלעכע רגעס קען עס ברענען. פון וויטן מאַכט עס אַן איינדרוק פון עמעסע ליכט. מען כאַפּט עס אַריין אין מויל. דאָס פייער לעשט זיך טייקעף אויס און מען עסט עס גאַנץ געשמאַק אויף צו דער איבעראַשונג פון די צוקוקער.

מעטאָדישע אָנווייזונגען:

1. שטעלט אוועק צווישן די צוגעפּראַוועטע ליכט אויף א צווייַ עמעסע ליכט, וועלכע וועלן בלייבן שטיין אויפן טיש;
2. פאַרן דעמאָנסטרירן דעם קונץ, פּרווט פריער אָנצינדן די צוגעגרייטע ליכט און לאָזט זיי א רגע ברענען, וועלן זיי זיך שפּעטער שנעלער אָנצינדן.

טרעפן דורך היפּנאָז

איינער פון אַלע שפּילער („דער מעדיום") גייט ארויס

פון צימער. די איבעריקע באהאלטן ביי איינעם א טאשנטיכל. דער „מעדיום" קומט אריין צוריק און זעצט זיך אויף א שטול. נאכדעם, ווי דו היפנאטיזירסט אים, פרעגט זיך איינער פון די שפילער: „ביי וועמען געפינט זיך דאס טאשנטיכל?". דער „מעדיום" וועט זיך אויפהויבן, ארומגיין צווישן אלע שפילער און אנרופן דעם נאמען פון דעם, וואס האט ביי זיך דאס טאשנטיכל.

פון וואנען ווייסט דאס דער מעדיום?

די סימאנים דארף געבן דער, וואס היפנאטיזירט. דאס טאשנטיכל ווערט, צום ביישפיל, באהאלטן ביי מענדלען. דער היפנאטיזירער גלעט דעם „מעדיום" איבערן פאנים, אקסלען און הענט און רעדט צו אים אן אויפהער. ווען דער היפנאטיזירער רעדט אין גאנצן זאץ ארויס א ווארט, וואס הויבט זיך אן מיט א „מ", בארירט ער זיין „מעדיום" ביי דער האנט. צום ביישפיל: מעדיום, עפן נישט די אויגן (ביים ווארט „מעדיום" בארירט ער אים ביי דער האנט). דער היפנאטיזירער גיט דעם „מעדיום" צו וויסן דעם צווייטן אס: מעדיום, עפן נישט די אויגן, בארירט אים דאן ביים ווארט „עפן" (דער „מעדיום" פארשטייט דאן, אז דער צווייטער אס פון נאמען איז „ע". ער האט שוין דאן „מע". ווייטער: מעדיום, נעם צונויף דיינע קויכעס — שוין דא „נ" (מענ...); מעדיום, דיין קויעך איז גרויס — „ד" (מענד...); מעדיום, לאז אונז לאנג נישט ווארטן — „ל" (מענדל).

מיט איין ווארט: דער היפנאטיזירער סילאביזירט פארן „מעדיום" דעם נאמען פון שפילער, ביי וועמען עס איז באהאלטן דאס טאשנטיכל. מען דארף דאס מאכן אזוי, אז קיינער זאל נישט באמערקן די ספעציעלע בארירונג און נישט אונטערשטרייכן ביים רעדן דאס ווארט, וואס גיט דעם „מעדיום" דעם „אס" פון גאנצן נאמען.

דער שטעקן פֿאָלגט

אין צימער דאַרף זיין האַלב־פֿינסטערלעך. דער אָנפֿירער זיצט אין אַ ווינקעלע. צווישן זיינע קני שטייט אַ שטעקן און דער שטעקן פֿאָלגט אַלע זיינע באַפֿעלן: הייסט ער אים שטיין גלייך — שטייט ער, הייסט ער אים זיך צונויגן צו אים — נויגט ער זיך צו, הייסט ער אים זיך אָפּנויגן פֿון זיך — נויגט ער זיך אָפּ.

דאָס ווערט געמאַכט אַזוי: דער אָנפֿירער האָט אַ שוואַרצן פֿאָדעם צוגעבונדן צו ביידע קני. אויף דעם פֿאָדעם שפּאַרט זיך אָן דער שטעקן און דורך אומבאַמערקבאַרע באַוועגונגען פֿון די קני, באַוועגט זיך דער שטעקן לויטן באַפֿעל.

אַ דאַנק דער טונקלקייט באַמערקט נישט דער עולם דעם פֿאָדעם.

שוואַרצקינסטלעריי

עס דאַרפֿן זיין צוויי אָנפֿירער פֿון דער שפּיל: דער טרעפֿער און געהילף. זיי רעדן צווישן זיך אָפּ אַ באַשטימטן סימן, לויט וועלכן זיי וועלן קענען טרעפֿן פֿאַרטראַכטע ווערטער. איינער פֿון די אָנפֿירער גייט אַרויס. דער צווייטער בלייבט צווישן די שפּילער, וועלכע גיבן אים איבער דאָס וואָרט, וואָס מ'האָט צווישן זיך פֿאַרטראַכט. דאַן רופֿט מען אַריין דעם טרעפֿער. זיין געהילף הויבט אים אָן אויסצורעכענען פֿאַרשיידענע ווערטער און פֿרעגט אים דערביי, צי דאָס איז דאָס פֿאַרטראַכטע וואָרט. אויפֿן אָפּגעשטימטן מיט אים וואָרט, רופֿט ער אויס דאָס פֿאַרטראַכטע וואָרט. דער טרעפֿער, וואָס האָט קעסיידער געענטפֿערט „ניין“, ענטפֿערט דאַן „יאָ“.

סימאָנים, לויט וועלכע מען קען טרעפֿן, זענען פֿאַראַן

פאַרשידענע. פאַר דעם אָפּגערעדטן וואָרט זאָגט דער געהילף אַרויס אַ נאָמען פון אַ שוואַרצן קעגנשטאַנד, אָדער פון אַ פּלי־סיקייט, אָדער אַ זאַך, וואָס האָט פיס (אַ כייע, אַ טיש), אָדער אַ זאַך, וואָס איז אין צימער א. אַז. וו.

עס קען אויך געמאַכט ווערן אויף אַזאַ אופן: דער גע־הילף זאָגט קעסיידער אַרויס ווערטער, וועלכע שטעלן צונויף מיט זייערע ראַשעטיוועס דאָס פאַרטראַכטע וואָרט. פאַר־שטייט זיך, אַז ביידע אָנפירער דאַרפן צווישן זיך פון פריער פעסטשטעלן דעם סימען.

די שפּילער דאַרפן זיך באַמיען צו כאַפּן דעם געהיימען סימען.

דריי מאַטבייעס

דו האָסט ליגן פאַר זיך אויפן טיש 3 מאַטבייעס. צייל הויך צו זיך אין האַנט אַריין די מאַטבייעס: 1, 2, 3. דאַן צייל ווייטער צוריק אַרויס אופן טיש — 4, 5, 6. דאַן ווידער צו זיך אין האַנט אַריין — 7, 8. די דריטע מאַטבייע לאָז ליגן אויפן טיש און צייל ווייטער אַרויס פון האַנט — 9, 10. ביי 10 מוזן אַלע 3 מאַטבייעס ליגן אויפן טיש. בעט, אַז ווער פון די צוקוקער זאָל דאָס נאָכמאַכן. ס'וועט זיך זעלטן טרעפן עמיץ, וואָס זאָל דאָס קענען נאָכמאַכן, אַפילו נאָכן צווייטן מאָל באַווייזן.

דערקלערונג:

די זאַך באַשטייט אין דעם, אַז מען מוז אָנהויבן ציילן די מאַטבייעס, אַראָפּנעמענדיק זיי פון טיש. די צוקוקער באַמערקן דאָס נישט און הויבן אָן צו ציילן 1, 2, 3, אַרויסלייגנדיק די מאַטבייעס אויפן טיש. אויף דעם אופן

וועט זיך דאָס קיינמאָל נישט איינגעבן. נאָר גוטע באַאָבאַכטער וועלן זיך אָנשטויסן אויף דעם.

אַ קלאַנג און אַ גלאָז

נעם אַ גאָפּל אין דער לינקער האַנט אַריין. מיט 2 פינגער פון דער רעכטער האַנט דריק צוזאַמען צוויי ציין פון גאָפּל און לאָז זיי מיטאַמאָל אָפּ. דער גאָפּל וועט אַרויסגעבן אַ קלאַנג. וואַרף אַריין דעם קלאַנג, וואָס איז געבליבן ביי דיר צווישן די צוויי פינגער אין אַ גלאָז אַזוי, אַז דו זאָלסט זיך מיט דער האַנט צום גלאָז נישט צורירן. אַלע וועלן דייטלעך הערן (אויב עס וועט נאָר זיין שטיל), ווי דער קלאַנג שלאָגט זיך נאָכאַמאָל אָפּ אין גלאָז. מען דערקלערט דאָס מיט רעזאָנאַנס, עכאָ, מוזיק, פיזיק א. אַז. וו.; אויב עס זענען פאַראַן מוזיקער אָדער פיזיקער צווישן די אָנטיילנעמער, זאָלן זיי דערקלערן די וויסנשאַפטלעכע זייט פון דעם עקספּערימענט.

ד ע ר ק ל ע ר ו נ ג:

דעם גאָפּל אין דער לינקער האַנט האַלט אַזוי, אַז דער שפּיץ זיינער זאָל זיין נאָענט פון טיש־אויבערפלאַך. נאָכן אָנשפּאַנען און צוריק אָפּלאָזן צוויי ציין, גיט עס אַרויס אַ קלאַנג און דער גאָפּל וויברירט ווייטער. ווען דו רירסט צו אומבאַמערקט דעם שפּיץ פון גאָפּל צום טיש, כאַזערט זיך דער קלאַנג נאָכאַמאָל איבער גלייכציייטיק מיטן באַרירן דעם שפּיץ גאָפּל צום טיש, מאַכט מען מיט דער צווייטער האַנט אַזאַ באַוועגונג, ווי מען וואָלט דעם קלאַנג, וואָס מען האַלט צווישן די פינגער, אַריינגעוואָרפן אין גלאָז. מען קען אויך דעם קלאַנג אַריינוואַרפן צו זיך אָדער צו עמיצן אין מויל. דער עפעקט איז דער זעלבער.

גאַנץ מאַכן אַ צעריסענע סערוועטקע

ליגן אוועק אויף אַ טיש אָדער אויף אַ בענקל ווייט פון זיך עטלעכע פּאַפּירענע סערוועטקעס. בעט, אַז איינער פון די אָנטיילנעמער זאָל דערלאַנגען איינע פון זיי. באַווייז אַלעמען, אַז די סערוועטקע איז גאַנץ. צערייס מיט בײדע הענט די סערוועטקע אויף עטלעכע טיילן און וויקל זי צוזאַמען אין אַ קנוילכל. דאָס צוזאַמענגעוויקלטע קנוילכל נעם אַריין צווישן צוויי פינגער (גראָבן פינגער און ווייזפינגער) פון דער לינקער האַנט. נעץ איין ביי די ליפּן דעם ווייזפינגער פון דער רעכטער האַנט און באַריר די סערוועטקע, אַזוי עטלעכע מאָל. דערקלערסט דערביי, אַז דו קלעפּסט צוזאַמען די שטיקלעך. גרויס איז אַלעמענס איבעראַשונג, ווען דו וויקלסט אויף די סערוועטקע און עס ווייזט זיך אַרויס, אַז זי איז טאַקע גאַנץ.

ד ע ר ק ל ע ר ו נ ג :

איידער דו טרעטסט צו צו דער שפּיל, גרייט זיך אָן אין דער לינקער האַנט אַ גאַנצע סערוועטקע, שטאַרק איינגעקניטשט אין אַ קנוילכל. אַזוי ווי די סערוועטקע איינגעקניטשטערהייט איז זייער קליין, איז איר לייכט צו האַלטן אין האַנט אַזוי, אַז קיינער זאָל דאָס נישט באַמערקן. ביים צוזאַמענוויקלען די צעריסענע סערוועטקע איז זייער לייכט איר צו מישן מיט דער גאַנצער. די צעריסענע בלייבט ליגן אין אַ קניימש פון דער לינקער האַנט.

גאַנץ מאַכן אַ צעריסן טאַשנטיכל

(וואַריאַנט)

נעם ביי איינעם פון די אָנטיילנעמער אַ ווייס טאַשנטיכל, וויקל עס צונויף אין דער לינקער האַנט און שלעפּ אַרויס

אביסל איין שפיץ. זאָל איינער פון די אָנטיילגעמער אָפּשניידן דעם שפּיץ מיט אַ שערעלע אָדער מעסערל. קנייטש נאָכאַמאָל שטאַרק איין דאָס טאַשנטיכל און וויקל עס דאַן אויף מיט ביידע הענט. עס וועט זיך אַרויסווייזן, אַז דאָס טאַשנטיכל איז גאַנץ און האָט אַלע פיר שפּיצן.

ד ע ר ק ל ע ר ו נ ג :

אין דער לינקער האַנט מוז פריער זיין צוגעגרייט נאָר אַ שפּיץ פון אַ ווייס טאַשנטיכל. ביים איינוויקלען דאָס טאַשנטיכל, שטעלט מען אַרויס אָפּצושניידן דעם צוגעגרייטן שפּיץ. כוץ דעם אַנצן טאַשנטיכל וועט נאָך אין האַנט פאַרבלייבן אַ רעשטל פון שפּיץ; פון דעם איז אָבער זייער לייכט פּאַטער צו ווערן.

דאָס וונדער־גלאָז

נעם אַ גלאָז און וויקל עס גוט אַרום מיט אַ שטיק פּאַפּיר און בעט, אַז עמיץ פון די צוקוקער זאָל אַהין אַריינוואַרפן אַ מאַטבייע. טרייסל דאָס גלאָז אַזוי, אַז אַלע זאָלן הערן, אַז די מאַטבייע ליגט דאָרט. שטעל אַוועק דאָס גלאָז אויפן טיש מיטן דעק אַרויף, אַזוי, אַז די מאַטבייע זאָל זיין צוגעדעקט מיטן אַרומגעוויקלטן גלאָז. הייס איינעם פון די צוקוקער אויפהויבן די האַנט אין דער הויך און פאַרמאַכן איר אין פויסט. דו דערקלערסט, אַז די מאַטבייע וועט קומען צו אים אין האַנט אַריין. זעצסט זיך אַוועק נעבן טיש און דו שאַרסט מיטן גלאָז איבערן אויבערפלאַך פון טיש אַזוי, אַז מ׳זאָל הערן דאָס קלאַפּן פון דער מאַטבייע. הויבסט אויף דאָס אַרומגעוויקלטע גלאָז, כדי זיך איבערצייגן צו די מאַטבייע איז נאָך דאָ. אַלע זעען, אַז די מאַטבייע ליגט נאָך. דו דעקסט ווידער צו די מאַטבייע מיטן גלאָז. אַזוי עטלעכע מאָל. דערקלערסט, אַז

אַט־אַט און ס'פאַרשווינדט די מאַטבייע. גיסט אַ שטאַרקן קלאַפּ איבערן פּאַפּיר און צו אַלעמענס שטוינונג האָט זיך דאָס פּאַפּיר איינגעקנייטשט אויפן טיש, פּונקט ווי קיין גלאָז וואָלט דאָרט גאָרנישט געווען. דו גלעטסט דאַן פּאַנאַנדער מיט ביידע הענט דאָס פּאַפּיר און עס ווייזט זיך אַרויס, אַז דאָס גלאָז איז גאָר פאַרשוווּנדן. דערקלערסט, אַז דו האָסט עס אַדורכגעהאַקט דורכן טיש און דו נעמסט עס טאַקע אַפער פון אונטערן טיש.

ד ע ר ק ל ע ר ו נ ג :

ביים דורכפירן די שפּיל דאַרפסטו זיצן נאָענט צוגערוקט צום טיש. ביי דער זייט, ווו דו זיצסט, טאָרן זיך נישט געפינען קיין צוקוקער. נאָך אַ פּאָר מאָל אויפהויבן דאָס גלאָז, קעדיי צו קאָנטראָלירן צו די מאַטבייע ליגט, לאָזטו אַראָפּ דאָס גלאָז צו זיך אויף די קני און ביי דיר אין האַנט בלייבט נאָר דאָס פּאַפּיר, וואָס האַלט זיך אין דער פאָרם פון גלאָז. געדענק, דריק נישט צו צו שטאַרק דאָס פּאַפּיר.

דאָס פאַרקישעפטע שוועבעלע

נעם אַרויס פון טאַש דיין טאַשנטיכל, באַווייז, אַז ס'איז ליידיק, לייג אַוועק דאָס טאַשנטיכל אויפן טיש און באַווייז, אַז דו האָסט אויך גאָרנישט אין די הענט, עפן די פינגער, ציִ אַרויף די אַרבל. שפּרייט דאַן אויס דאָס טאַשנטיכל אויפן טיש און בעט, אַז איינער פון די צוקוקער זאָל אַרויפלייגן אויפן מיטן פון טאַשנטיכל אַ שוועבעלע. זאָלן אַלע זיך פריער איבערצייגן, אַז דאָס שוועבעלע איז גאַנץ. דעק איבער דאָס שוועבעלע מיט די שפּיצן פון טאַשנטיכל און וויקל דאָס גוט צוזאַמען. זאָלן עטלעכע פון די צוקוקער צעברעכן אַ פּאָר

מאָל דאָס איינגעוויקלטע שוועבעלע. זאָלן זיך אויך די איבע־ריקע איבערצייגן, אַז דאָס שוועבעלע איז צעבראָכן. מאַך דאַן מיטן איינגעוויקלטן טאַשנטיכל עטלעכע באַוועגונגען אין דער לופטן, זאָג אַ פּאָר נישט פאַרשטענדלעכע ווערטער (אָקוס־מאָקוס־פּאָקוס). נעם אָן מיט דער צווייטער האַנט אַ ברעג פון טאַשנטיכל און שאָקל דאָס אויס. צו אַלעמענס גרויסער איבעראַשונג וועט אַרויספאַלן אַ גאַנץ שוועבעלע. עפּשער טראַכטן די צוקוקער, אַז דו האָסט איבערגעביטן דאָס שוועבעלע, קענסטו דאָס איבערכאַזערן נאָכאַמאָל און זאָל מען דאָס שוועבעלע באַצייכענען. וועסט אַלץ דורכפירן און ס׳וועט צום סאָף אַרויספאַלן דאָס באַצייכנטע שוועבעלע אָבער ווידער נישט צעבראָכן.

ד ע ר ק ל ע ר ו נ ג :

אײדער דו פירסט דורך די קונץ, לייג אַריין אין די עקן אונטערן זוים פון טאַשנטיכל אַ צוויי גאַנצע שוועבעלעך. מאַך עס אַזוי, מען זאָל עס נישט אַרויסזען. נאָכן צוזאַ־מענוויקלען דאָס טאַשנטיכל, רוקט אונטער צו צעברעכן דאָס שוועבעלע, וואָס ליגט אין זוים. דאָס שוועבעלע, וואָס איז אַריינגעלייגט געוואָרן דורך די צוקוקער וועט, פאַרשטייט זיך, בלייבן גאַנץ. דאָס קענסטו איבערכאַזערן אַזוי פיל מאָל, וויפל שוועבעלעך דו האָסט צוגעגרייט אין זוים פון טיכל.

ווו איז די מאַטבייע?

לייג אַוועק אויפן טיש אַ 5־ער גראָשן און דעק אים צו מיט דער רעכטער האַנט. הייב אויף אין אַ ווערטיקאַלע ריכטונג די רעכטע האַנט און גלייכצייטיק דעק צו די מאַט־בייע מיט דער לינקער האַנט. רייב מיט דער לינקער האַנט

אויפן טיש אזוי שטארק, אז די מאטבייע זאל ארײנקריכן אין טיש. הויב דאן אויף די לינקע האנט און צו אלעמענס פארװוּנדערונג װעלן די 5 גראשן אויפן טיש נישט זיין.

ד ע ר ק ל ע ר ו נ ג :

אײדער דו דעקסט צו די 5 גראשן מיט דער רעכטער האנט, מאך אביסל פייכט די דלאניע נעבן די פינגער. װען דו הויבסט אויף די רעכטע האנט, קלעפט זיך די מאטבייע צו. אין דער ערשטער סעקונדע פון אויפהויב די האנט, דארפסטו אפילע די פינגער נישט פארמאכן. די מאטבייע קלעפט פעסט און ביים צוקוקער שאפט זיך נישט דער כשאר, אז דו האסט די מאטבייע אויפגע־הויבן. דאן רייבסטו מיט דער לינקער האנט קלוימערשט אויף דער מאטבייע, קעדיי צו ציען די אויפמערקזאמקייט אויף דער לינקער האנט. אין דער זעלבער צייט פארבא־האלטסטו ערגעץ די מאטבייע — אויף די קני, קאפ א. אז. װ.; קעדיי נאכמער אפצושװאכן דעם כשאר, אז דו הויבסט אויף די מאטבייע מיט דער רעכטער האנט — צעשפרייט די פינגער, װען דו דעקסט צו די מאטבייע.

װאַסער פון אַ בלייפעדער

פון א בלייפעדער קען מען ארויסבאקומען װאסער. דו דערקלערסט די צושויער, אז קעדיי דאס װאסער צו ברענגען אין באװעגונג, דארף מען מיטן בלייפעדער עטלעכע מאל אנ־קלאפן אן רעכטן עלנבויגן. נאכדעם נעמסטו דעם בלייער אין דער רעכטער האנט און סוּעטשסט פעסט. צו אלעמענס גרויס פארװוּנדערונג װעלן פון בלייער אנהויבן קאפען טראפעליצך װאסער.

דערקלערונג:

אײדער דו גײסט דורכפֿירן די שפּיל, לײג אַװעק אונטערן רעכטן אױער אַ שטיקל װאַטע גוט אײנגעגעצט אין װאַ־סער (נאָך בעסער איז אַ שטיקל שװאָם) װען דו קלאַפּסט מיטן בלײער איבערן רעכטן עלנבױגן, האָסטו אַ געלעגנ־הײט אַרײנצונעמען דאָס שטיקל װאַטע אין דער רעכטער האַנט אַזױ, אַז קײנער זאָל עס נישט באַמערקן. נעמסט דאַן אַריבער דעם בלײער אין דער רעכטער האַנט אַרײן און קװעטשט פֿון אים דאָס װאַסער. פֿון דעם שטיקעלע װאַטע איז דאַן שױן זײער לײכט פֿאַטער צו װערן, װײל נאָכן אױסדריקן דאָס װאַסער, איז עס זײער קלײן. פֿאַרן צוטרעטן צו דער שפּיל דאַרפֿסטו זיך באַמיען צו רעדן און באַװעגן אַזױ מיט די הענט, אַז די צוקוקער זאָלן דײטלעך זען, אַז דו האָסט גאָרנישט אין די הענט און צװישן די פֿינגער. דאָס װעט אָפּשװאַכן דעם כשאַד בײם אַדורכפֿירן די שפּיל. די האַנטפֿלאַך דאַרף זײן געװענדעט צו זיך, קעדײ די צוקוקער זאָלן נישט באַמערקן דאָס שטיקעלע װאַטע.

צװײ 5־ער־גראָשנס

האַלט צװײ 5־ער גראָשנס, אָנגעשפּאַרט מיט ‎‏ האַנרן אײנער צום צװײטן, מיט 2 פֿינגער (מיטן גראָבן פֿינגער און װײַזפֿינגער) אַזױ װי אױף דער צײכענונג:

6

קענסט פריי באַוועגן מיט דער האַנט אין אַלע ריכטונגען און די צוויי מאַטבייעס וועלן נישט אַראָפּפאַלן. אַלע וועלן דאָס וועלן נאָכמאַכן, אָבער דאָס וועט זיך קיינעם נישט איינגעבן. קעדיי דו זאָלסט עס יאָ קענען מאַכן, דאַרפסטו פריער זיך צוגרייטן אַ שוועבעלע, וואָס זאָל זיין פּונקט אַזוי גרויס, ווי ביידע מאַטבייעס. דאָס שוועבעלע שפּאַר אונטער אויף דער צווייטער זייט פון די מאַטבייעס, ווי אויף דער צייכענונג „ב״ אַזוי, אַז קיינער זאָל דאָס נישט באַמערקן. מיט די „פּאַרקישעפטע 5־ער גראָשנס״ וועסטו שטאַרק אויסנעמען ביי דיינע כאַוויירים אָדער עלטערן.

דער טרעפער

דער טרעפער ליגט אויס אויפן טיש אָדער אויף דער פּאָדלאָגע באָב, אָדער מאַטבייעס, קנעפּלעך, שוועבעלעך אין אַזאַ מין סיידער:

A

B_1 B_2

C_1 D C_2

E

דער טרעפער גייט אַרויס אין אַן אַנדער צימער, אָדער מען פאַרשטעלט אים די אויגן. איינער פון די שפּילער דאַרף אָנרירן איין מאַטבייע און דער טרעפער דאַרף אָנווייזן, וועלכע מאַטבייע מען האָט אָנגערירט. ער מאַכט עס אַ דאַנק אַ געהיימען געהילף, וואָס זיצט צווישן אוילעם און גיט אים סימאַ־

גים: ביי „א" גיט ער א קראַץ אין שטערן, ב"י „ב" — דאָס רעכטע אויג, ביי „ב2" דאָס לינקע אויג, ביי „צע" דעם לינקן אויער, ביי „דע" ווישט ער די נאָז, ביי „ע" גיט ער א לעק מיט דער צונג. דער אוילעם קען בעשום אויפן נישט כאַפּן דעם סאָד פון דעם טרעפער, אויב דער געהילף מאַכט עס פּאָרזיכטיק און ציט נישט אויף זיך די אויפמערקזאַמקייט.

דער העלזעער

דער אָנפירער הויבט אָן:

— מיר האָבן דאָ צווישן זיך א כאַוועד (אָדער כאַוועדטע — רופט אָן דעם נאָמען פון אַן אָנטיילנעמער), וואָס האָט אויסערגעוויינלעכע פעיקייטן. ער (זי) קען טרעפן וועגן וואָס מיר טראַכטן!

ער (דער אָנגערופענער) וועט אַרויסגיין. מיר וועלן זיך אויסקלייבן א צאָל און דאַן וועט ער די צאָל טרעפן.

דער אָנגערופענער גייט אַרויס פון צימער און די אָנטיילנעמער באַשטימען די צאָל. דער „העלזעער" קומט צוריק אַריין, באַרירט אַלעמען, אָדער א טייל פון די אָנטיילנעמער, קוקט גוט אַריין אַלעמען אין די אויגן און זאָגט גלייך די פאַרטראַכטע צאָל.

מען קען דאָס עטלעכע מאָל איבערכאַזערן און שטענדיק וועט דער „העלזעער" טרעפן.

ד ע ר ק ל ע ר ו נ ג:

ווען דער „העלזעער" קומט צוריק אַריין אין צימער, רירט ער אָן א טייל אָנטיילנעמער. ביידע הענט לייגט ער צו צו די באַקן. ווען דער „העלזעער" דערגייט צום אָנפירער אָדער צו אַן אָפּגערעדטן מיטשפּילער, גיט אים דער לעצטער אויס די פאַרטראַכטע צאָל: ער באַוועגט מיט די

קינבאקן (דורך צוזאמענדריקן די ציין) אזוי פיל מאָל, וויפל עס באטרעפט די פארטראַכטע צאָל. די צאָל באַוועגונגען פון די קינבאקן פילט דער „העלזעער" דורך די הענט.

טרעף די נומערן

צו דער שפּיל זענען נויטיק א 10—15 (לויטן סיידער) נומערירטע צעטעלעך. דער אָנפירער צעמישט די צעטעלעך, אז זיי זאָלן נישט ליגן לויטן סיידער. נאָך בעסער איז, אז אן אָנטיילנעמער זאָל צעמישן די צעטעלעך. דער אָנפירער צעטיילט דאן די צעטעלעך צווישן די אָנטיילנעמער. דערביי טאָר קיינער נישט קוקן, וואָס פארא נומער ער האָט. דער אָנפירער בעט דאן ביי איינעם פון די שפּילער, צום ביישפּיל, דעם צעטל נומער 3. דער דערמאָנטער שפּילער גיט דאן אוועק דעם צעטל און טאָר דערביי נישט א קוק טאָן, צי ער האָט טאַקע דעם נומער. דער אָנפירער בעט דאן ביי א צווייטן, צום ביישפּיל, דעם צעטל נומער 5, ביי א דריטן — נומ' 8, ווייטער — 2, 4, 12 א. אז. וו.; די אַלע אָנגעוויזענע שפּילער גיבן אוועק די צעטלען און קאָנטראָלירן נישט, צו זייערע צעטלען זענען אזעלכע, וועלכע דער אָנפירער בעט. דער אָנפירער דערמאָנט, וועלכע נומערן ער האָט געבעטן און צו אַלעמענס שטוינונג ווייזט ער, אז ער האָט טאַקע באַקומען די אָנגערופענע נומערן.

דערקלערונג:

פאַרן פאַנאַנדערטיילן צווישן די אָנטיילנעמער די צעטעלעך, דאַרף מען אומבאַמערקטערהייט א קוק טאָן, וואָס פארא נומער ס'האָט דער לעצטער צעטל. לאָמיר אָננע־

מען, אז עס איז געווען נומער 3. ביים פארטיילן די צעט־לען דארף מען געדענקען, ווער עס האט באקומען דעם צעטל נומער 3. מען בעט ביי א באליביקן שפילער דעם צעטל 3. ס'ווייזט זיך ארויס, אז דער דערמאנטער שפי־לער האט געגעבן דעם צעטל 5. דער אנפירער בעט דאן ביי א ווייטערדיקן דעם נומער 5. דער פירער בעט הייסט עס אזא נומער, וואס ער האט שוין אין האנט. ביים סאמע סאף, ווען דאס לעצטע צעטל איז געווען צב"ש 12 — בעט ער דעם נומער 12 ביי דעם שפילער, וואס האט געהאט דעם נומער 3.

ווו ליגט די מאטבייע?

מען לייגט אוועק אויפן טיש צוויי פארשידענע מאט־בייעס, צב"ש 5 און 10 גראשן. דער אנפירער פארמאכט די אויגן אדער דרייט זיך אויס, און איינער פון די שפילער דעקט־צו מיט די הענט די צוויי מאטבייעס (אונטער יעדער האנט איין מאטבייע). דער פירער בעט דעם שפילער אויפהויבן די האנט, ווו ס'ליגן די 5 גראשן און דאן צוריק אראפלאזן. דער אנפירער עפנט אויף די אויגן (אדער דרייט זיך צוריק אויס) און דארף טרעפן, אונטער וועלכער האנט עס ליגן די 5 גראשן און ווו די 10 גראשן. דער אנפירער בעט דעם שפילער פאר־מאכן און צוריק עפענען דאס לינקע אויג, דאן דאס רעכטע אויג. פארוווּנדערט פון איבעראשונג בלייבן אלע, ווען דער אנ־פירער טרעפט מיט דער פולער זיכערקייט, ווו ס'ליגט יעדע מאטבייע.

דערקלערונג:

דער איינפאל באשטייט אין אויפהויבן די האנט און צו־ריק פארדעקן די מאטבייע. באטש דער אנפירער זעט

נישט, וועלכע האנט דער שפּילער האָט אויפגעהויבן. ווען מ'האלט אָבער אַ ווײַלע אין דער הויך די האַנט, לויפט אָפּ דאָס בלוט און זי ווערט בלאַסער, ווי די צווייטע האַנט. ווען דער אַנפירער דרייט זיך צוריק אויס מיטן פּנים צום שפּילער און באַמערקט איין האַנט אַ בלאַסערע, ווייסט ער שוין, אַז דאָרט ליגן די 5 גראָשן. קיינער פון זאַל ווייסט ניט, אַז אַזאַ זאַך איז מעגלעך.

מאַטבייעס אין קאַפּעלוש

עס ליגן אין אַ קאַפּעלוש פון 3 ביז 5 פאַרשידענע מאַט־בייעס. דער אַנפירער פאַרמאַכט די אויגן (אָדער דרייט זיך אויס) און בעט איינעם פון די שפּילער ארויסנעמען איין מאַטבייע און דאַן צוריק איר אויסמישן מיט די איבעריקע.

דער אַנפירער דרייט זיך צוריק אויס און טרעפט, וועלכע מאַטבייע דער שפּילער האָט געהאַלטן אין האַנט.

דערקלערונג:

די קונץ באַשטייט אין דעם, וואָס די מאַטבייע ווערט אָנגעוואַרעמט, ווען דער שפּילער האַלט זי אַ ווײַלע אין האַנט. דער אַנפירער נעמט דאַן קעסיידער יעדע מאַט־בייע צו זיך אין האַנט אַריין און דערפילט, לויט דער וואַרעמקייט, וועלכע מאַטבייע דער שפּילער האָט געהאַלטן. מען דאַרף דאָס מאַכן אַזוי, ס'זאָל נישט ווערן אויפ־פאַלנד פאַר קיינעם.

דער טאַנצנדיקער פּאַפּיראָס

לייגסט אַריין אַ פּאַפּיראָס אין אַ פלאַש און לויט דיין קאָמאַנדע וועט דער פּאַפּיראָס טאַנצן און שפּרינגען.

ד ע ר ק ל ע ר ו נ ג :

צו דעם פאפיראס בינד צו א לאנגן פאדעם, וועלכער איז מיט איין עק צוגעבונדן צו א קנעפל פון דיין מארינאר־קע. ווען דו רעדסט צום פאפיראס און גיסט אים באפעלן: הויב זיך, שפרינג־אונטער א. אז. וו., באוועגסטו דאן מיטן קערפער און ציסט דערביי דעם פאדעם, צו וועלכן עס איז צוגעבונדן דער פאפיראס.

ענטפערן אויף נאך נישט געליענטע פראגן

צו דער שפיל איז נויטיק: שרייב־פאפיר און בלייערס. יעדער שפילער שרייבט אן א פראגע און וויקלט צונויף דאס צעטעלע און גיט עס אוועק דעם אנפירער. צווישן אלע פראגן לייגט דער אנפירער אויך אריין זיין פראגע. דער אנפירער נעמט דעם צעטל אין האנט אריין, לייגט עס צו צום שטערן און ענטפערט אויף דער פראגע, וואס איז פארשריבן אין צע־טעלע. ער וויקלט אויף דאס צעטעלע, לייענט איבער די פראגע און דערקלערט די שפילער, אז ער האט געטראפן. דער אנפי־רער נעמט א צווייט צעטעלע אין האנט אריין, מאכט דורך די גאנצע „צערעמאניע” און ענטפערט גלייך, פארשטייט זיך, ריכטיק אויף דער פראגע. די זעלבע זאך קומט אויך פאר מיטן דריטן צעטל, פערטן א. אז. וו.; צום סאף ווייזט דער אנפירער אלע צעטעלעך און עס ווייזט זיך ארויס אז ער האט ריכטיק געענטפערט, כאטש ער האט די פראגן נישט געליענט.

ד ע ר ק ל ע ר ו נ ג :

ביים ערשטן צעטל גיט דער אנפירער דעם ענטפער אויף זיין אייגענער פראגע. ביים צווייטן צעטל גיט ער דעם ענטפער אויף דער פראגע פון ערשטן צעטל. ער האט

דאָך די ערשטע פראַגע דאָן שוין געלייענט. ביים דריטן צעטל גיט ער דעם ענטפער אויף דער צווייטער פראַגע און אַזוי ווייטער. די לעצטע פראַגע נעמט דער אָנפירער זיין אייגענע. אין רעזולטאַט באַקומט זיך, אַז דער אָנפירער האָט ריכטיק געענטפערט אויף אַלע פראַגן, באַטש ער האָט זיי פריער נישט געלייענט.

אינהאלט

		זייט
1.	רואיקע שפּילן	3
2.	באַוועגלעכע שפּילן	55
3.	שפּילן מיט אַ פּילקע	101
4.	סקויטישע שפּילן	121
5.	פאַרוויילונג-שפּילן	135
6.	קונצן	163